MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA

MEGA CONSOLE

FUTURA PUBLISHING
ANNO 1 • NUMERO 2
MARZO 1994
L.5.000
FRS 7.50
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

MEGADRIVE

Art of Fighting • Bubba 'n' Stix • Bubsy 2 • Demolition Man • Jammit • Mortal Kombat 2 • Pelé! • Prince of Persia • Soldiers of Fortune • Sonic 3 • Virtua Racing

MEGA CD

Battle corps • Chuck Rock 2 • Cliffhanger • Double Switch • Ground Zero Texas • Jurassic Park • Microcosm • Skeleton Krew • The Terminator

MASTER SYSTEM

Deep Duck Trouble • Masters of Combat • Robocop VS Terminator

SONIC 3 E VIRTUA RACING

I DUE MEGA GIOCHI DELL'ANNO!

DEMOLITION MAN

DALLO SCHERMO AL MEGADRIVE!

SPECIALE CES

TUTTE LE NOVITÀ DALLA FIERA PIU' IMPORTANTE DEL MONDO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Megadrive 2 + Games	L. 299.000
Megadrive 2 Pal + Sonic	L. 279.000
Megadrive 2 Pal	L. 269.000
Menacer + 6 Games	L. 145.000
Joypad 6 Button	L. 39.000
Mega Key	L. 39.000

Novità Megadrive

Beauty & Beast	L. 109.000
Blades of Vengeance	L. 109.000
Champ's World Class Soccer	L. 109.000
Dick Vital Basketball	L. 129.000
Dr. Robotnik	L. 109.000
Eternal Champions	L. 139.000
F-117 Night Storm	L. 119.000
F-15 Strike Eagle	L. 119.000
Genghis Kan 2	L. 129.000
Goofy	L. 119.000
Home Alone 2	L. 109.000
James Pond 3	L. 109.000
Jim Power	L. 119.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 119.000
NFL Quarterback Club	L. 129.000
Pirates Gold	L. 119.000
Race Drivin	L. 109.000
Soldier of Fortune	L. 129.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Spiderman VS x Men	L. 109.000
Tom & Jerry	L. 119.000
Tripple Soccer	L. Tel.
Virtual Pinball	L. 109.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Wolf Child	L. 109.000

Aladdin	L. 115.000
Aliens 3	L. 99.000
Alisia Dragon	L. 109.000
Another World	L. 99.000
Bare Kenukle 2	L. 89.000
Battletoads	L. 89.000
Bubsy	L. 89.000
Bulls VS Blazers	L. 79.000
Captain America	L. 99.000
Captain Planet	L. 89.000
Centurion	L. 89.000
Chase HQ	L. 89.000
Chuck Rock 2	L. 109.000
Cliffhanger	L. 99.000
Columns 3	L. 109.000
Cool Spot	L. 99.000
Cyborg Justice	L. 89.000
Dashing Desprados	L. 109.000
Double Dragon 3	L. 99.000
Dr. Robotnik	L. 99.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
European Club Soccer	L. 99.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 99.000
Fatal Fury	L. 99.000
Fifa Int. Soccer	L. 109.000
Flash Back	L. 109.000
Formula 1 Racing	L. 119.000
G. Loc	L. 79.000
Gauntlet 4	L. 109.000
Global Gladiator	L. 109.000
Golden Axe 3	L. 89.000
Grand Slam Tennis	L. 99.000
Gunstars Heroes	L. 99.000
Hauting	L. 99.000
Heavy Unit	L. 69.000
Hit the Ice	L. 89.000
Hook	L. 115.000
Jack Niclaus Golf	L. 99.000
James Bond 007	L. 99.000
Jim Power	L. 114.000
Joe Montana 94	L. 115.000
John Madden 93	L. 99.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Boxing	L. 89.000
Kick Off	L. 109.000
King of the Monster	L. 109.000
Land Stalker	L. 89.000
Last Action Hero	L. 115.000
Lotus Turbo Challenge	L. 89.000
Mc Donald Treasure	L. 109.000
Megalomania	L. 109.000
Mickey's Ult. Chal.	L. 119.000
Mortal Kombat	L. 119.000
Muhammed Ali	L. 99.000
Mutant League footbal	L. 99.000
NBA all Stars	L. 99.000
Nhlpa Hockey 94	L. 109.000
Power Monger	L. 79.000
Puggsy	L. 99.000
Race Drivin	L. 109.000
Risky Wood	L. 109.000
Road Rush 2	L. 109.000
Robocop VS Terminator	L. 119.000
Rocket Knight Adventure	L. 89.000
Super Fantasy Zone	L. 109.000
Sensible Soccer	L. 99.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 89.000
Splatter House 3	L. 99.000
Street Fighter 2 C.E.	L. 129.000
Street of Rage	L. 99.000
Strider 2	L. 99.000
Summer Challenge	L. 89.000
Sunset Riders	L. 99.000
Superman	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 99.000
Tiny Toons	L. 99.000
Tom & Jerry	L. 119.000
Turtles Hyper Stone	L. 109.000
Turtles Tour Fighter	L. 119.000
Twinkle Tale	L. 79.000
Ultimate Soccer	L. 99.000
Wimbledon Tennis	L. 109.000
Winter Olimpic Games	L. 119.000
Zombie ate my Heighbors	L. 109.000

Offerte Megadrive

Alien Storm	L. 59.000
Batman	L. 49.000
Batman Returns	L. 59.000
Cadash	L. 79.000
Chelnov	L. 49.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robions Basket.	L. 59.000
Donald Duck	L. 59.000
Holyfield Boxing	L. 69.000
Jamen Pond 2	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magin Saga	L. 59.000
Mickey & Donald	L. 69.000
Moonwalker	L. 49.000
Road Rush	L. 49.000
Rolo to the Rescue	L. 39.000
Senna G.P. 2	L. 69.000
Tazmania	L. 59.000
Thunder Force III	L. 69.000
Thunder Force IV	L. 49.000
Toejam & Earl	L. 59.000
Wonder Boy 3	L. 49.000

Mega CD + 2 Games	L. 599.000
Mega CD 2	L. 499.000

3RD World War	L. 129.000
Afterburner 3	L. 99.000
B. Walsh College Football	L. 129.000
Bartman Meet Radioactive Man	L. 79.000
Blackhole Assault	L. 99.000
Chuch Rock	L. 99.000
Cliffhanger	L. 119.000
Double Swicht	L. 129.000
Dracula	L. 119.000
Dracula Unleashed	L. 119.000
Dune	L. 129.000
Ecco the Dolphin	L. 109.000
European Racers	L. 119.000
Ground O. Texas	L. 139.000
Hook	L. 119.000
Jaguar XJ 220	L. 109.000
Jurassic Park	L. 129.000
Last Action Hero	L. 139.000
Lethal Enforcers	L. 139.000
Mad Dog Mccree	L. 119.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 79.000
NFL Greatest Teams	L. 129.000
Night Trap	L. 109.000
Prince of Persia	L. 109.000
Prize Fighter	L. 129.000
Racing Aces	L. 99.000
Road Avenger	L. 99.000
Sewer Shark	L. 129.000
Sherlock Holmes	L. 109.000
Son of Chuch	L. 139.000
Sonic CD	L. 119.000
Spiderman / X-Men	L. 89.000
Stellar Fire	L. 119.000
T2: Judgement Day	L. 89.000
Terminator	L. 119.000
Thunderhawk	L. 119.000
Winter Olimpic Games	L. 89.000
Wolfchild	L. 99.000
WWF Rage in Cage	L. 119.000

Game Gear + Sonic 3	L. 239.000
Game Gear + Land of Illusion	L. 229.000
Game Gear + 4 Games	L. 249.000
Game Gear + Columns	L. 199.000

Richiestissimi Game Gear

Addams Family	L. 79.000
Aleste 2	L. 79.000
Aliens 3	L. 59.000
Ariel the Little Mermaid	L. 79.000
Batman returns	L. 59.000
Castle of Illusion	L. 79.000
Chuck Rock	L. 79.000
Chuck Rock 2	L. 79.000
Double Dragon	L. 79.000
Dracula	L. 79.000
Ecco the Dolphin	L. 79.000
Evander Holyfield Boxing	L. 79.000
G. Loc	L. 69.000
Global Gladiator S	L. 79.000
Hook	L. 79.000
Incredible Crash Dummies	L. 79.000
Indiana Jones	L. 79.000
Jurassic Park	L. 79.000
Kick Rush	L. 79.000
Lemmings	L. 79.000
Master of Darkness	L. 79.000
Monaco G.P.	L. 79.000
Mortal Kombat	L. 49.000
Ninja Gaiden	L. 79.000
Olimpic Gold	L. 79.000
Out Run	L. 79.000
Out Run Europa	L. 49.000
Paper Boy	L. 79.000
Powerstrike	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 59.000
Quack Shot (Donald Duck)	L. 59.000
Robocod James Pon d 2	L. 69.000
Senna G.P. 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 69.000
Simpsons	L. 65.000
Smash TV	L. 79.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic 3	L. 69.000
Spiderman	L. 79.000
Star Wars	L. 79.000
Street of Rage	L. 79.000
Street of Rage 2	L. 59.000
Talespin	L. 69.000
Tazmania	L. 79.000
The Terminator	L. 79.000
Ultimate Soccer	L. 79.000
Wimbledon	L. 59.000
WWF Steel Cage Challange	L. 79.000

Novità Game Gear

Barbie Super Model	L. 79.000
Batman Meet Radioactive Man	L. 79.000
Cool Spot	L. 79.000
Formula 1	L. 79.000
Last Action Hero	L. 75.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 79.000
Robocop VS Terminator	L. 75.000
Spiderman / X-Men	L. 89.000
T2 Judgemet Day	L. 89.000
Tesserae	L. 84.000
Winter Olimpic Game	L. 89.000

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 2 marzo 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "'sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000
Arrretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalle riviste Mean Machine Sega e Megatech - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

ARIO

INDICE

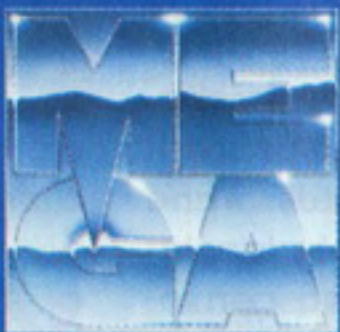
UN MEGA ABI

CON UN MEGA SCONTO DEL 30% PER U

UN MEGA RISPARMIO (L.38.500 ANZI

DI NON PERDERE NEANCHE UN MEGA N

SOLO MEGA CONSOLE

IL MEGLIO PER LE

CONSOLE SEGA

DA FUTURA PUBLISHING

BONAMENTO

UN [MEGA] ANNO (11 NUMERI) CON
CHÉ L.55.000) E IL [MEGA] VANTAGGIO
UMERO PER UN [MEGA] LETTORE
CHE SI ABBONA SUBITO!

Sì *desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000*

Cognome e nome ________ *anno di nascita* ____

via e numero ________ *tel.(* ___ *)* ____

cap ____ *città* ________ *provincia* ____

Modalità di pagamento

☐ *Assegno bancario numero* ________ *della banca* ________

☒ *Attendo vostro modulo di conto corrente postale*

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159

"Pink Cookies In A Plastic Bag Getting Crushed By Building" (LL Cool J)

Yo! Scusate la citazione "colta" (?), ma soprattutto "corta" (doppio ?). Qualcuno di voi ha visto il video dei London Posse, How's life in London (semplicemente mitico - NdSimon)? No, lo chiedo perché all'inizio del clip i rapper londinesi sono impegnati in una partita con una boxe per Sega Megadrive. Non sono riuscito a capire se si tratti di Muhammed Ali Boxing o del vetusto Final Blow, dal momento che inquadrano lo schermo per mezzo nanosecondo. Se vi capita di vederlo, fatemi un fischio. Per adesso, rinnovo il benvenuto a Mega Mail, lo spazio epistolare della vostra rivista preferita. Abbiamo dovuto sacrificare un paio di paginuzze per lasciare spazio alle novità da Las Vegas, ma già dal mese prossimo lo spazio epistolare tornerà radicale e corrosivo come piace a voi. Ringrazio a nome della redazione tutti coloro che hanno telefonato e spedito fax per farci i complimenti: il vostro supporto ci rende immensamente felici e, nel contempo, ci sprona a impegnarci ancora di più.
Come dice Rebel MC in Better World, "Wait as I reset the Atari".
Concludo con gli House of Pain:

"Try to play me up like if my name was Sega"
(da Jump Around)

HAPPY DAYS

Caro MBF,
Galattico! Era ora che uscisse una rivista di videogiochi dedicata esclusivamente al Megadrive e alle console Sega! Posseggo un Mega Drive e un Mega CD giapponesi e ti conoscevo già dai tempi di Game Power (a proposito, continuerai a scrivere per GP?)(Nope, NdMBF). Ho una decina di giochi per Mega CD (tra cui Silpheed, Thunderhawk, Bari-Arm e Keyo Flying Squadron), ma il resto lascia molto a desiderare. Per questo vorrei sapere da te per quale motivo continuano ad uscire giochi bellissimi su cartucce da 8 o 16Mbit (come Gunstar Heroes o Fifa International Soccer), mentre per Mega CD, nonostante le capacità tecniche superiori, a distanza di un anno e più dal lancio in Italia, si contano pochi titoli veramente belli.
1) Quanto tempo ci vuole per fare un gioco su CD? Perché ci sono così pochi decenti in giro, e poi, perché costano così tanto?
2) Come mai le software house non specificano la memoria totale dei giochi su CD, mentre su ogni cartuccia compare la scritta 8, 16 o 24 Mbit?
3) Secondo te ho sbagliato a comprare il Mega CD adesso che la Sega vuole lanciare una nuova console?
4) Quando uscirà Flashback per Mega CD?
5) E Sensible Soccer CD?
6) Quando vedremo una simulazione automobilistica per Mega CD? È vero che uscirà F1 GP dalla Microprose?
7) Quali sono i giochi nuovi che mi consigli per Mega CD?
Un saluto speciale a tutta la redazione e in particolare a Biomassa, uno dei recensori più massicci in Italia (Biomassa ringrazia e si appresta a spedire l'assegno con la cifra pattuita, NdR)

Stefano Gelosi
(Torino)

1 & 3) Il Mega CD è una periferica alquanto sfortunata. Uscita dopo mille posticipi, non ha entusiasmato troppo né la critica, né il pubblico. L'hype che si era scatenata in occasione del lancio americano e inglese (nel Regno Unito sono stati venduti oltre 70.000 pezzi in poche settimane!) si è ormai sgonfiata e anche le vendite sono calate. Peter Main, un grosso tycoon della Nintendo, ha lapidariamente commentato, qualche mese fa, che "il Mega CD è carne

PER ESSERE PRECISI...

Dr. Robotnik's Mean Bean Machines (Sega) è la versione europea e americana del giapponesissimo Puyo Puyo (L'avevamo detto che una qualche somiglianza c'era...).

morta: in Giappone le vendite sono ormai a livelli infimi e presto anche europei e americani si accorgeranno che non vale la pena di investire un capitale per un semplice upgrade hardware". L'opinione è chiaramente di parte, ma fotografa cinicamente la situazione. Da una parte bisogna sottolineare che recentemente sono usciti un buon numero di prodotti magnifici per il CD-ROM Sega (Silpheed, Sonic CD e Thunderhawk), ma l'annuncio del prossimo lancio del Saturn, console a 32-bit incompatibile con Megadrive e Mega CD, non ne favorirà certo le vendite. Per rispondere alla tua domanda: in genere occorrono circa 18 mesi per sviluppare un gioco per Mega CD (eccezione: Sonic CD è stato programmato e ri-programmato per circa due anni). Ogni progetto per Mega CD comporta in genere un investimento di almeno 500.000 sterline (1 miliardo e 250 milioni di lire), secondo quanto affermato da Nick Alexander, presidente della Sega of Europe, in una recente intervista al settimanale CTW. Sono proprio costi di investimento particolarmente alti che "giustificherebbero" il prezzo attuale dei giochi su CD, prezzo decisamente stratosferico se si considera che, tecnicamente parlando, per realizzare e confezionare un gioco su CD-ROM occorrono una o due sterline (5 mila lire al massimo). Mah.

2) Alcune lo fanno (WWF Royal Rumble della Acclaim, ad esempio, occupa 600 Mega di gioco), altre preferiscono evitare di sbandierare bittaggi che, in relazione alla quantità di memoria disponibile offerte dal CD-ROM, sarebbero del tutto ridicoli. Parliamoci chiaro: almeno tre quarti dei giochi oggi disponibili su CD potevano benissimo uscire su cartuccia.

4) La Us Gold assicura che a marzo Flashback sarà su tutti gli scaffali...

5) La Sony non ha intenzione di lanciare la versione di Sensi per Mega CD, al momento, ma se cambiasse idea, sarete i primi a saperlo. Chissà che Sensible World of Soccer...

6) F1 Gp di Crammond non è stato annunciato né per MD né per MCD. Tuttavia la Sega sta lavorando a Formula One World Championship per Mega CD (vedi news). Comunque Virtua Racing è quasi pronto, e tutto il resto conta poco o niente...

7) Rebel Assault, Dragon's Lair (ma solo se ami il genere), AX 101 (fine febbraio), tutti i giochi della Core.

Ecco come un artista nipponico immagina il 32-bit Sega, il Saturn.

CASA KEATON

Cara redazione di Mega Console,
complimenti per il primo numero! Includo con la qui presente il modulo di abbonamento alla vostra rivista. Ora vorrei porre alcune domande a MBF:
1) È vero che uscirà l'RPG di Sonic?
2) Quali sono i giochi di ruolo massicci che mi consigli per la mia console?
3) Che fine ha fatto Streets of Rage 3? Avrà 24 Mbt come Eternal Champions o Street Fighter 2 Plus?
4) Uscirà Art of Fighting per Megadrive o Mega CD?
5) Come è possibile che un team di sviluppo lavori per più di una software house contemporaneamente?
6) Ho letto che uscirà una console Sony nello stesso periodo in cui sarà lanciato il Saturn. Qual è la più potente tra le due?
7) Uscirà Eternal Champions e Streetfighter 2 per Game Gear?
Spero di essere stato breve e conciso. Ci sentiamo presto!

Luca "Blanka" Righetti (Parma)

1) Er... No, sembra che il vociferato Sister Sonic sia in realtà un platform della Falcom.

2) L'imminente Phantasy Star IV (Sega, 24 Mbit) si annuncia semplicemente epico, ma anche Dungeon Master II (Victor, marzo) è intrippante. Ah, quest'ultimo sarà commercializzato solo per Mega CD...

3) Dunque, Strade di Furore Terzo dovrebbe essere commercializzato ad aprile in Giappone e dovrebbe vantare la bellezza di 24 Mbittoni. Già, proprio come EC e SF2Plus... Nelle

MEGAMAIL

news le primissime foto.
4) È uscito in Giappone il 1 gennaio 1994. La recensione a pagina 54.
5) Non stupirti! Per la Sony lavorano Delphine, Sensible, Hudson, Core Design, e Psygnosis. Di queste solo l'ultima è posseduta interamente dalla Sony...
6) È ancora molto presto per dire quale delle due sarà la console vincente. I dati tecnici che seguono non sono definitivi, ma possono essere utili per farsi un'idea di che cosa potremo vedere tra meno di un anno...

La Sony Playstation vanta un chip interno che si occupa unicamente della grafica: il 3DGE (2D Graphic Engine), in grado di animare qualcosa come 360 mila poligoni al secondo (Virtua Racing ne muove circa 300,000). La cosa interessante è che la Sony, secondo voci molto attendibili, stia cercando di stringere alleanze con la Sega, e ciò potrebbe tradursi con la creazione di due console (Saturn e PSX) almeno parzialmente compatibili. Rivale comune delle due società è infatti la Nintendo (la Sony non ha mai perdonato alla grande "N" di averla letteralmente scaricata per il progetto CD-ROM per SNES, progetto che la Nintendo, in collaborazione con la Philips, non è stata capace di portare a compimento). Per adesso resta il fatto che i team di sviluppo della Sony svilupperanno software per Saturn, e non si esclude l'inverso. Staremo a vedere.

7) Rispettivamente sì e no.

Sony Play Station X

Processore	32-bit Risc
Supporto	solo CD-ROM
Grafica	16.7 milioni
Risoluzione	TBA
Animazioni	360.000 pol. al sec.
MIPS	80
Sprites on screen	Illimitati
Audio	Stereo EDPSM 44.7 Mhz
Prezzo	700.000
Lancio	Dicembre '94
Giochi Annunciati	**Spaceship Warlock**

Sega Saturn

Processore	32-bit Risc Hitachi
Velocità CPU	27 Mhz
Supporto	CD-ROM e cartucce
Memoria	3 Mega per la console, 4 Mega per il CD-ROM
Grafica	16.7 milioni di colori
Risoluzione	TBA
Animazioni	24 milioni di pixel al secondo, Alpha Channel
MIPS	TBA
Sprites on screen	Illimitati
Sonoro	Stereo, 32 voci
Prezzo	500.000
Lancio	Novembre '94
Giochi Annunciati	**Virtua Fighters, Super Sonic The Hedgehog** e altri.

DON'T BELIEVE THE HYPE!

Fifa Soccer fa veramente paura?

La solita dannata storia. Esce un gioco nuovo, le riviste di videogiochi lo esaltano all'inverosimile ("Un capolavoro", "Da avere!", "Non ho mai giocato nulla di simile"), tutti si precipitano nei negozi ad acquistarlo e zack!, dopo la prima partita si rimane con l'amaro in bocca e con la sensazione di essere stati raggirati. Ogni mese vi riproporremo alcuni presunti "capolavori" del passati con il giudizio, riveduto e corretto, dei nostri redattori. Se anche voi siete rimasti delusi dopo un acquisto e non sapete come sfogarvi, beh, prendete carta e penna e scriveteci tutto quello che avete dentro. Il gioco più sopravvalutato del mese è, ta-dah, Fifa International Soccer della EA:

Cosa hanno detto:
"Non ho parole, ci troviamo di fronte al miglior gioco di calcio per Megadrive" (Stefano Petrullo, Consolemania 25, giudizio 95%)

"Ora come ora non vedo come si possa fare di meglio" (Shin, Consolemania 25)

"Uno dei migliori giochi per MD se non il migliore" (Paul Rand, CVG, giudizio 90%)

Cosa diciamo noi:
"Fifa International Soccer mi sembra Super Sidekicks per Neo Geo: grafica ed animazioni spettacolari, ma giocabilità sottozero. Il computer fa praticamente tutto da solo e sembra quasi che controlli anche i vostri giocatori, ma si può? Se l'obiettivo della EA era creare il John Madden o l'NHL Hockey del genere calcistico, direi che ha toppato di brutto"
Simone "Deejay" Crosignani

"Sulle prime sembra galattico, ma basta giocarci un po' per accorgersi che Fifa Soccer non è in grado di coinvolgere veramente il giocatore. Io e Simon stavamo giocando da qualche minuto, poi mi fermo e gli chiedo: "ma hai selezionato l'opzione computer-versus-computer?" La risposta era ovviamente no, ma sembrava veramente che il controllo dei giocatori dipendesse interamente dal computer. Abbiamo interrotto prima della fine della partita".
Paolo Cardillo

GIUDIZIO DI MEGA CONSOLE: 74%

THE ADDRESS

Spedite tutte le vostre lettere e i vostri disegni a:

Mega Mail
Mega Console
Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano
(Pianeta Terra)

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)

questo è videogiocare !!! SLURP

CONSOLE GENERATION

DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE
I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC PC Engine
TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo

GAME BOY™

SNK NEO GEO

SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

Nintendo SUPER FAMICOM

ATARI LYNX

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

Flash

a cura di Matteo Bittanti

That's it
Secondo un'indagine condotta dalla CBS, il network americano, sei dei dieci giochi più conosciuti dai pischelli sono targati Sega: **Jurassic Park** (1), **Aladdin** (2), **Final Fight CD** (3), **Shinobi III**, **Ecco The Dolphin** e **Batman Returns** (questi ultimi due per Mega CD).

E' tutto molto bello
La celebre rivista americana Diehard Game Fan ha definito **NFL Football '94 Starring Joe Montana** (Sega), la "migliore simulazione dello sport omonimo mai realizzata" (scandalo - NdSimon). Il fatto che Diehard abbia dato 99% a **Cybermorph** (Jaguar), tuttavia, non depone particolarmente bene...

Konami e sai cosa giochi
La Konami sta lavorando a **Super Contra Wars IV** per Megadrive e Mega CD. Sarà quindi finalmente lanciato anche per il 16-bit Sega, dopo **Castlevania**, un altro grande classico fino ad oggi disponibile solo per console Nintendo. A proposito di **Castlevania** per MD: **Bloodlines** non era niente male, vero? Vi farà certamente piacere sapere che la Konami sta lavorando al **Castlevania 2** per MD. Ma questa volta il gioco occuperà ben 16 Mbit!

Millenium di questi giochi...
La Millenium si appresta a lanciare **Brutal Football** per Megadrive e SNES. La violentissima simulazione di football americano sarà commercializzata verso la fine di febbraio. Dopodiché la software house inglese si dedicherà ad un nuovo titolo della serie: **Brutal Soccer**. Imminente la versione per Game Gear e SNes di **James Pond 3: Operation Starfish**, recensito per Megadrive sul primo numero di Mega Console. E' stato confermato un quarto episodio della serie **James Pond**, che sarà commercializzato verso la fine del 1994. Ma la Millenium intende lanciare presto un nuovo eroe videoludico: il suo nome è **Pinkie**, e farà il suo debutto in società a maggio (Amiga CD32), quindi su tutte le console Sega sotto etichetta Electronic Arts e Ocean per le piattaforme Nintendo.

La console di Wonder Woman
Incredibile ma vero: la JVC intende lanciare una versione upgradata del Wondermega, la console totalmente compatibile con il software per Mega CD e Megadrive in America ad aprile e in Europa

SUA MAESTA' VIENE DA LAS VEGAS

di Matteo Bittanti

Las Vegas, Nevada: dal 6 al 9 gennaio si è tenuto il Consumer Electronic Show, una delle più importanti fiere del divertimento elettronico del pianeta Terra. Ovviamente Mega Console c'era, e le pagine che seguono ne costituiscono l'approfondito resoconto...

Dopo questa edizione del Consumer Electronic Show, Las Vegas sarà probabilmente ribattezzata Las Segas. La città più incredibile degli Stati Uniti ha visto trionfare per i quattro giorni della fiera un porcospino blu ben noto agli "addetti ai lavori" (e oltre). I rivali per antonomasia, capeggiati da **Mario** e dalla sua cricca, sono stati letteralmente sbriciolati dalle cifre snocciolate euforicamente da Tom Kalinske, il presidente della grande "S", alla conferenza stampa più seguita tra le innumerevoli a cui abbiamo assistito. Il Megadrive (Genesis negli Usa) ha ormai raggiunto quota sei milioni e questo gli consente di aggiudicarsi il titolo di console a sedici bit più venduta nel mondo.

"Le principali catene di negozi di videogiochi (americane, ndt) hanno riportato che le vendite del Megadrive hanno sorpassato in proporzione pari a 5 a 1 quelle dei diretti concorrenti. Lo stesso si può dire per il software. E nel 1994 faremo ancora di meglio" ha affermato raggiante Tom. Solo parole? Non direi, leggetevi i comodi e funzionali box per conoscere tutte le ultime notizie sulle mire espansionistiche della Sega. Non dimenticate poi che la grande "S" ha conquistato il 54% del mercato videoludico americano, contro il 46% della Nintendo (fonte: Gerard Klauer Mattison, ottobre '93).

La guerra non è vinta, ma le ultime battaglie hanno sicuramente visto la Sega trionfare...

MEGA CD: MORITURI TE SALUTANT?

Il Mega CD ha raggiunto il milione di unità vendute e la Sega prevede (assai ottimisticamente, direi) di venderne altre 500.000 nel 1994. Nonostante la qualità fino ad oggi mediamente bassa dei titoli sul mercato (ma le eccezioni sono costituiite da titoli come **Sonic CD, Silpheed, Thunderhawk** e pochi altri), la Sega grazie al proprio lettore CD-ROM ha conquistato il 90% del mercato CD-ROM, annichilendo il rivale più diretto, il Pc Engine Duo della Nec (tra l'altro nemmeno rappresentato al CES). Sono disponibili attualmente circa 150 giochi per Mega CD (Sega CD in America), le cui vendite ammontano a 3 milioni di unità. Tra i titoli più attesi segnaliamo il favoloso **Tomcat Alley**, che sarà commercializzato a marzo. Si tratta di una simulazione di volo alla **Top Gun** (il film) veramente spettacolare.

Ed ecco i protagonisti del film Sonic the Hedgehog...

SEGA E HOLLYWOOD

La Sega intende spendere gran parte degli sforzi nel settore del divertimento interattivo durante questo 1994. Ciò significa che la via della videocinematografia inaugurata con titoli come **Night Trap** per Mega CD sarà ampiamente battuta. Conseguentemente i legami con la Mecca del cinema, Hollywood, saranno assai più stretti che in passato. Numerose compagnie cinematografiche intendono collaborare attivamente con la Sega per realizzare versioni videoludiche dei film di successo il più possibile aderenti alla pellicola, anziché delegare scadenti tie-in a software house di quart'ordine. Oggi che la tecnologia offre la possibilità di digitalizzare interi minuti di film e di rendere l'azione più realistica che in passato, le compagne cinematografiche vogliono tutelarsi contro giochi-pattume che potrebbero danneggiare l'immagine della società. Per questo motivo la Sega ha aperto una sezione che si occupa esclusivamente di stabilire accordi con compagnie come Time Warner, Disney, Paramount etc. Verso la fine di gennaio la Sega discuterà delle immense potenzialità offerte dalla tecnologia CD-ROM al Sundance Institute Film Festival, a Park City, Utah, un festival cinematografico sponsorizzato da Robert Redford, che i critici hanno definito il "Cannes americano". Tra i progetti di cui si parlerà c'è anche il film di **Sonic the Hedgehog**. Welcome to the next level.

SEGA VR

La Sega commercializzerà in estate la periferica di realtà virtuale per Megadrive, al prezzo di $250 (circa 425.000 lire). Atteso inizialmente per la fine del 1993, il Sega VR è stato ulteriormente perfezionato al fine di assicurare agli utenti una forma di divertimento elettronica del tutto rivoluzionaria per il mercato casalingo. Il Sega VR è costituito da una visiera e da una cuffia unite a formare un avveniristico casco. Secondo le intenzioni del colosso nipponico del divertimento elttronico, l'aggeggio permetterà ai videogiocatori di "calarsi" letteralmente nell'ambiente simulato e di vivere in prima persona le avventure elettroniche altrimente delegate allo sprite principale, sullo schermo. Dal punto di vista dell'interazione e del realismo, la realtà virtuale costituisce un passo in avanti di eccezionale portata rispetto ai videogiochi convenzionali. La Sega assicura che l'estensione virtuale potrà aprire ai videogiocatori un universo tutto da esplorare, grazie al sonoro stereofonico surround e alla possibilità di muoversi a 360 gradi in paesaggi generati esclusivamente dalla macchina. I primi quattro giochi che saranno commercializzati nel 1994 (di cui uno incluso direttamente nella confezione) sono **Nuclear Rush**, una sorta di **Operation Wolf** con droidi e cyborg; **Matrix Runner**, descritto come una deambulazione ipnotica nel cyberspazio; **Iron Hammer**, un'avventura 3D attraverso 15 livelli ostili e **Outlaw Racing**, una simulazione di guida futuristica nella quale dovremo battagliare con altre 20 macchine ultracarenate. I giochi costeranno tra i 60 e i 70 dollari, l'equivalente di 100-120 mila lire.

Flash

entro i primi sei mesi del 1994. La macchina sarà ribattezzata (si vociferà che il nuovo nome sarà X-Eye), e verrà lanciata assieme a due giochi, un disco Karaoke e un'enciclopedia video. Il prezzo dell'accrocchio? 500 dollari (850 mila lire).

Meglio soli che male accompagnati

A partire da quest'anno la Core Design produrrà e distribuirà autonomamente i propri giochi. Fondata sul finire del 1988, la Core è oggi una delle migliori software house inglesi di sempre.

Vinco io!

E' stato un Natale di guerra, più furioso degli altri anni. Nintendo e Sega se le sono date di santa ragione, ma è ancora presto per tracciare un bilancio definitivo. Gli unici vincenti appaiono per adesso essere i consumatori, che hanno potuto approfittare ad una serie di offerte, sconti e promozioni particolarmente convenienti. In Inghilterra, ad esempio, il package consistente in una console a 16-bit, un joypad e **Super Mario All Stars** (praticamente quattro giochi), è stato commercializzato all'appetitoso prezzo di 99 sterline contro le 129 precedenti. L'offerta si è conclusa il 31 dicembre 1993. La Nintendo prevede che il 50/60% delle vendite natalizie deriveranno dal package di **Super Mario All Stars**. La Sega ha risposto al fuoco con un'offerta altrettanto radicale: il prezzo del Mega CD 2 è sceso di oltre 50 sterline (attualmente la periferica CD-ROM Sega costa "solo" 199 sterline, circa 470 mila lire), mentre occorrono 99 sterline per portarsi a casa un MD II e un gioco. L'unica cosa chiara a tutti è che i prezzi stanno scendendo ovunque tranne che in Italia.

I Tre Porcellini

Tre colossi del divertimento elettronico giapponese, Capcom, Konami e Namco, hanno annunciato il totale supporto alla nuova console Sony CD-ROM a 32-bit. La nuova piattaforma ludica, denominata PSX (inizialmente Play Station), sarà commercializzata in Giappone verso la fine del 1994 e in Europa nei primi mesi del 1995. La Namco prevede di convertire alcuni grandi successi da sala giochi come **Ridge Racer**, **Galaxian 3**, probabilmente il videogioco più costoso della storia e **Cyber Sled** e non si esclude una nuova serie di **Rolling Thunder**. Namco e Konami non smetteranno, tuttavia, di produrre videogiochi per console Sega e Nintendo.

Record o CD?

Fifa International Soccer (EA) ha frantumato tutti i record di vendita in Europa per quanto

Flash

riguarda le simulazioni calcistiche per console. Si tratta di uno dei più grandi successi di sempre della software house californiana, capitanata dal genio visionario del multimedia, Trip Hawkins. La Sega intende addirittura lanciare un package comprendente Mega Drive 2 e il gioco, al prezzo di 139 sterline (circa 315 mila lire). Anche grazie alla massiccia campagna pubblicitaria (oltre un miliardo di lire la cifra investita nella sola Inghilterra), **Fifa Int. Soccer** potrebbe surclassare il rivale **Sensible Soccer** della Sony.

Dammi un Calcio per MD

La Codemasters (quelli di **Micro Machines** e **Cosmic Spacehead**, per intenderci) sta lavorando a **World Soccer '94** (maggio/giugno), una simulazione calcistica che miscela il gameplay di **Sensible Soccer** con l'elemento strategico e manageriale di **Player Manager**. **WS'94** inaugura l'etichetta *Master Sports*.

David Perry, Cool Spot e tutto il resto

Come avete potuto leggere sul numero scorso di Mega Console, il grandissimo David "**Aladdin**" Perry ha lasciato la Virgin per la neonata software house Shiny Entertainment. Autore di alcuni dei migliori titoli "sponsorizzati" per Megadrive come **Mick & Mack Global Gladiators** e **Cool Spot**, Perry stava finendo **The Jungle Book** (Virgin), ma l'improvvisa dipartita ha compromesso l'uscita natalizia. La versione finale è stata terminata da un gruppo di programmatori interni e dovrebbe uscire verso la fine di gennaio. Il seguito di **Cool Spot**, intitolato **Spot Goes to Hollywood** (giugno) non sarà ovviamente realizzato da Perry, ma da un team Virgin.

Namco su Saturno

La Namco ha annunciato il lancio di una nuova serie di coin-op basati su un nuovo chip creato dalla compagnia nipponica Nicatsu. I videogiochi della nuova generazione saranno convertiti per la prossima generazione di macchine Sega (Saturn).

Virtua Dragon Ball Z

La Sega ha commercializzato la versione coin-op di **Dragonball Z**, intitolato **Virtua Dragon Ball Z**, un celebre manga/picchiaduro che è giunto al terzo episodio su Super Nes. Il gioco da sala, lanciato qualche mese fa in Giappone, utilizza un'interfaccia rivoluzionaria (ma solo fino ad un certo punto): grazie all'Activator è possibile interagire con il personaggio sullo schermo in maniera realistica. Per chi non lo sapesse, l'Activator è un aggeggillo che permette di comandare il movimento dello sprite principale

SEGA CHANNEL: IL FUTURO E' ADESSO!

La Sega si appresta a lanciare ufficialmente in tutti gli States l'attesissimo Sega Channel verso la fine di febbraio. Si tratta del primo ed unico network televisivo dedicato 24 ore su 24 ai videogiochi, che la Sega ha sviluppato in collaborazione con la Time Warner. Per accedere al sistema, è necessario sottoscrivere un abbonamento mensile, come per Tele +, ad esempio. Quanto costerà? Tra i 10 e i 20 dollari, e il decoder/ricevitore è in omaggio. Il Sega Channel offrirà ai suoi utenti la possibilità di vedere e giocare in anteprima interi livelli di giochi nuovi, di richiedere tips e soluzioni, seguire servizi speciali ed esclusivi sul mondo Sega. Non solo: saranno a disposizione anche interi giochi (il cui numero dovrebbe aggirarsi sui 50) come **Sonic** o **Ecco The Dolphin**. Non recentissimi, certo, ma poterci giocare senza comprare la cartuccia non è un'idea malvagia... Quello che abbiamo visto ci ha lasciato a bocca aperta: un servizio del genere potrebbe rivoluzionare il modo di intendere i videogiochi. Il servizio non sarà disponibile in Italia in tempi brevi e probabilmente non lo sarà mai: l'assenza di fibre ottiche sul suolo nazionale ne compromette irrimediabilmente l'eventuale istallazione, come del resto rende improponibili il lancio di canali via cavo o della tv interattiva. Mentre tutto il mondo si muove verso il futuro, la penisola rimane ancorata alla preistoria. Ringraziamo la Sip, o chi per essi per lasciare ancora una volta l'Italia nell'abituale stato di arretratezza tecnologica per il quale siamo famosi in tutto il sistema solare. La Sega intende lanciare il sistema in Giappone, Francia, Germania e Inghilterra il prossimo inverno. Forse è venuta l'ora di emigrare, non vi pare?

La Sega ha intenzione di monopolizzare definitivamente il televisore di casa...

VIRTUA FIGHTERS

Uno dei giochi più gettonati nello stand Sega è stato **Virtua Fighters**, incredibile picchiaduro poligonale che ha sbiancato letteralmente l'audience per la sensazione di realismo che riesce a trasmettere. **VF** vanta otto lottatori, tutti animati in maniera spettacolare. Il beat'em up è incredibilmente giocabile, sebbene alle prime partite, abituati ai canonici picchiaduro alla **Street Fighter 2**, ci siamo ritrovati un po' disorientati. Dopo averci giocato un po' ci si rende però conto che, se continua così, la Sega farà presto dimenticare il capolavoro targato Capcom. Abbiamo chiesto ai tizi della grande "S" quante possibilità ci siano di vedere questo gioco convertito per Megadrive, e la risposta è stata "molto poche". Tuttavia sappiamo che **Virtua Fighters** sarà disponibile al momento del lancio del Saturn il prossimo novembre, e gira voce che sarà addirittura incluso nella confezione... Allright!

IL "CASO" GAME GEAR

Le vendite del Game Gear sono aumentate in un anno del 200% e ormai sembra chiaro che il portatile Sega possa battere il Game Boy, le cui vendite sono calate nonostante la riduzione di prezzo operata dalla Nintendo. Attualmente sono disponibili oltre 120 giochi per la console portatile a colori più venduta del mondo e la Sega assicura che per la fine del 1994 ce ne saranno almeno 200. La grande "S" è riuscita fino ad oggi a piazzare quasi quattro milioni di Game Gear. Proprio in questi giorni viene commercializzato **X-Men**, che include alcuni dei livelli più lunghi mai visti in un gioco per console portatili. A Las Vegas è stato inoltre presentato il **Power Pack**, un carica-batterie ultraveloce che va connesso sul retro della console portatile. In 120 minuti può ridare nuova vita alle batterie ricaricabili ed assicurare così ore di divertimento elettronico. Vista la rapidità con la quale il Giggì si ciuccia le stilo, il **Power Pack** è praticamente indispensabile. L'aggeggio sarà presto commercializzato (febbraio) al prezzo di $55 (circa 80 mila lire).

Akira vs Jacky... Ryu go home!

Le foto non rendono giustizia alla fludità di Virtua Fighters

SPAZIO AL SOFTWARE!

La Sega ha presentato una miriade di giochi, molti dei quali hanno attratto l'attenzione della critica per accuratezza tecnica e giocabilità strepitosa. Oltre a **Sonic the Hedgehog 3** e a **Virtua Racing** di cui potete leggere un'anteprima approfondita nelle prossime pagine, segnaliamo anche:

SUB-TERRANIA (MD)

Eccellente sparatutto che comincia laddove **Ex-Ranza** si fermava. Alieni assetati di sangue umano invadono una colonia mineraria su uno sperduto pianetoide (Fiorina?) e tocca ovviamente a voi stanare i balordi e salvare i tapini. Mostri di fine livello di dimensioni epocali, nessun rallentamento o flickerio, colonna sonora pompatissima... Da quello che abbiamo potuto vedere a Las Vegas sembra proprio che **Sub-Terrania** diverrà il nuovo parametro nel settore. Disponibile ad Aprile.

WORLD SERIES BASEBALL (MD, MCD)

La simulazione di baseball definitiva per Megadrive. Si tratta di un gioco su licenza che include, di conseguenza, tutte le 28 squadre della Major League Baseball americana. Sono presenti anche i Colorado Rockies e i Florida Marlins, che ne sono entrati a far parte solo dal 1993. Oltre 700 giocatori ufficiali, grafica realistica e utilizzo esteso del modulo "Sports Talk" (dialoghi parlati), fanno di **World Series Baseball** un must per gli amanti di un gioco che incontra un successo enorme in America e Giappone. Come la maggior parte dei giochi sportivi attualmente in commercio, **WSB** include una battery back up per salvare record, statistiche e posizioni di gioco. Per Megadrive, ad aprile.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE (MD)

Cinquanta livelli suddivisi in sei zone per il nuovo gioco ispirato alla cricca di **Asterix**. Il simpatico gallo e l'obesissimo Obelix dovranno liberare due amici rapiti dai romani, attraverso labirinti, piattaforme e situazioni esilaranti che si ispirano direttamente ai fumetti. Grafica cartoonesca, personaggi animati splendidamente e un gameplay immediato, sono solo alcuni degli ingredienti di **Asterix**, che troverete nei migliori negozi di videogiochi a partire da febbraio.

TOMCAT ALLEY (MCD)

Dopo l'obbrobrioso **Afterburner III**, la Sega ci riprova con una simulazione di combattimento aereo arcade che ci ha colpito parecchio. **Tomcat Alley** vanta una serie di digitalizzazioni di sicuro effetto unite ad un gameplay estremamente semplice e coinvolgente. Il gioco sfrutta routine eccezionalmente veloci (perfino più di quelle di Thunderhawk) e l'area di gioco non è limitata ad un patetico quadratino (vedi **Prize Fighter**), ma è estesa a tutto lo schermo. Attori reali sono stati digitalizzati con un nuovo pacchetto grafico denominato TruVideo che permette eccellenti rese grafiche. Il gioco è stato diretto da Sam Nicholson della Stargate Film, già responsabile del montaggio fotografico del terzo episodio (imminente!) di **Una Pallottola Spuntata, Highlander 2** (stendiamo un velo pietoso), **Ghostbusters** e il primo **Star Trek**. Il gioco ci vede impegnati in scontri aerei con Alexi Povich, un ultranazionalista russo fan di Zhirinosvkij che alla parola "disarmo" risponde con una scarica di missili a ricerca calorica. Sette missioni, effetti cinematici, fluidità apocalittica... A marzo, only for MCD.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

La versione Sega della celebre serie televisiva. A bordo della leggendaria Enterprise dovrete attraversare l'universo in cerca non di Spock, ma degli elementi necessari per risolvere l'enigma della Trinità. Mistico. Oltre 2.000 mondi, 100 ore di gioco, i personaggi del serial (Picard, Data, Riker etc.): cosa volete di più? Ah, la data di uscita? Detto, fatto: marzo.

NBA ACTION '94

Presentato da Marv Albert, lo speaker della NBC, **NBA Action '94** è una croccante simulazione di pallacanestro per MD. Definita lo stato-dell'-arte dai soliti esaltati dello stand Sega, questo **NBA Action '94** occupa ben 16 Mbit, vanta tutte le 27 squadre della NBA, giocatori, logo e statistiche varie. Ci sono ben 14 tipi di schiacciate differenti, schermate digitalizzate, tornei e un sacco di sudore più o meno simulato. Ad aprile, per MD.

SHADOWRUN

Immancabile il giochillo cyberpunk. Nel 2053 probabilmente il Megadrive sarà esposto nei musei, ma per adesso è necessario per giocare questa avventura tridimensionale che ci porta nella giungla metropolitana di Seattle fino alle infinite estensioni del Cyberspace. Per i fan di Neuromante e di Gibson più in generale. Virtualmente, ad aprile.

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Gli americani, che mostrano di apprezzare il golf molto più che il calcio, considerano il circuito di **Pebble Beach** il più importante e difficile tra tutti. Farà quindi piacere ai fan di questo frenetico (?) gioco l'imminente versione da 16 Mbit per MD, che vanta cinque modi di gioco differenti, 48 avversari, buche, mazze, erba, battery back-up e un sacco di altra roba che troverete diligentemente descritta nella prossima recensione.

Flash

grazie ai movimenti del corpo, registrati da appositi sensori. La Sega ha così miscelato le sofisticate tecniche di programmazione a grafica poligonale già apprezzata in giochi come Virtua Racing e compagnia bella, con un primo e decisivo passo verso la realtà virtuale, che ci permetterà, in un futuro assai vicino, di interagire in maniera totale con il videogioco.

Una Fifata di Gioco!

L'Electronic Arts intende lanciare annualmente una versione di **Fifa International Soccer** upgradata diligentemente, come i vari **Bulls Vs**, **John Madden '9X** e **NHL Hockey**. Il primo update dovrebbe essere lanciato il prossimo settembre. Per ulteriori dettagli, non perdete i prossimi numeri.

"Oggi alle stelle, numero uno...

...dopodomani non ti caga nessuno". Parole sante. In seguito ai recenti guai giudiziari in cui è caduto il popolante cantante "di colore", Michael Jackson, la Sega sembra intenzionata a droppare il progetto di realizzare **Moonwalker 2** per MD.

ULTIMA ORA: OUTRUNNERS PER MEGADRIVE!

Un'altra chicca dalla Sega of Japan! Si tratta di **Outrunners**, il terzo episodio della saga di **Out Run**. Il coin-op era semplicemente favoloso, e la versione per MD sembra altrettanto massiccia. Dimenticatevi quella porcata di **Turbo Out Run**: **Outrunners** (aprile/maggio) butta decisamente meglio. Le otto automobili del coin-op sono state riportate, ma è stato aggiunto uno split-screen analogo a quello di **Road Rash 2** o **Virtua Racing** per consentire il gioco simultaneo a due giocatori. Non mollate **Mega Console** se volete saperne di più.

Dopo Outrun e Turbo Out Run... Outrunners!

Outrunners: lo split-screen ormai lo mettono ovunque...

IN DIRETTA DAL GIAPPONE!

Non c'è due senza tre! Un altro incredibile titolo è in arrivo per Megadrive, che tuttavia la Sega non ha ufficialmente presentato a Las Vegas. Si tratta di **Streets of Rage III** (**Bare Knuckle 3** in Japone). Il gioco è veramente impressionante: si tratta di un picchiaduro a scorrimento orizzontale da 24 Mbit che lascerà sicuramente il segno. La colonna sonora è del grande Yuzo Koshiro. Non mancano sezioni motociclistiche, armi bonus e nuovi personaggi. **SO-RIII** uscirà a Marzo, e contiamo di realizzare una delle nostre mitiche preview già sul prossimo numero. Per adesso godetevi le foto.

La grafica è stata ulteriormente migliorata, come potete vedere

Eccovi lo stage motociclistico: Streets of Rage 3 butta benissimo!

Beccatevi questa dirompente supermossa!

RATING SYSTEM: QUELLO CHE NON VI HANNO DETTO

In seguito alle recenti polemiche sulla violenza (o presunta tale) espressa dai videogiochi, la Sega ha deciso di creare un rating system, un sistema di giudizio dei giochi, per impedire che titoli troppo violenti siano venduti a ragazzini impressionabili e non abbastanza maturi per comprendere che quanto vedono sullo schermo in realtà è tutto finto. Oddio, non che ci voglia una cima, ma sapete come sono fatti gli americani: apparentemente puritani fino all'eccesso, ma spesso bacati e perversi nella privacy delle loro belle casette prefabbricate. Il Rating System della Sega è analogo a quello cinematografico, laddove:

Rated by V.R.C. GA Appropriate for all audiences. General Audiences

GA

Sta per General Audiences, ovvero "appropriato per tutti". Si riferisce a giochi che non contengono scene violente o erotiche inadatte ad un certo pubblico. Con questa etichetta vengono indicati giochi semplici e facili da comprendere anche dai giovanissimi.

Rated by V.R.C. MA-13 Parental Discretion Advised. Mature Audiences

MA-13

MA indica i giochi destinati ad un pubblico maturo, ovvero ai maggiori di anni 13, comunemente, teen-agers. Vengono così etichettati giochi che contengono scene, linguaggi o situazioni talvolta indatte ad un pubblico infantile. La trama è più complessa e meno immediata. Tutti i picchiaduro saranno vietati ai minori di 13 anni.

Rated by V.R.C. MA-17 Not appropriate for minors. Mature Audiences

MA-17

Giochi per adulti, inappropriati per i giovani. Sono così etichettati tutti i giochi che fanno uso di violenza esagerata o situazioni inadatte per chi non ha compiuto i 17 anni. La maggior parte dei giochi per Mega CD che fanno uso della tecnica TruVideo (come **Double Switch** o **Night Trap**) saranno vietati.

NOVITÀ PER GAME GEAR

La Sega comincia solo ora ad accorgersi che il proprio portatile è stato finora sfruttato troppo poco in proporzione alle sue capacità. Per questo motivo ha presentato una serie di titoli veramente massicci. Oltre ai tre di cui parleremo tra poco, segnaliamo anche la nuova linea **Poker Face**, dedicata soprattutto ad un pubblico adulto. Si tratta di simulatori di Blackjack (il sette e mezzo americano), Poker e Solitario. Dove presentarli se non a Las Vegas? I tre giochi saranno lanciati tra marzo e aprile. Ma ora spazio a...

MARVEL COMICS X-MEN

I sette mutanti più amati dai fan Marvel se la devono vedere anche sul piccolo schermo del Game Gear contro il malefico Magneto e i suoi sgagnozzi. Numerosi i livelli, tra i quali segnaliamo Savage Land, Brood Cave, Mastermold e Asteroid D. E' possibile giocare in due grazie all'apposito link. **X-Men** sarà disponibile alla fine di febbraio.

ALADDIN

Dopo le ovazioni che hanno accompagnato la versione Megadrive, la Sega tenta il bis con quella per Game Gear. Ritroviamo la stessa, spettacolare grafica di David Perry in scenari nuovi. Recuperare quella befana della principessa Jasmine non è mai stato così divertente. A maggio.

NBA BASKETBALL

Una nuova ed emozionante simulazione sportiva per l'otto-bit portatile di mamma Sega. Assai veloce, questo **NBA Basketball** vanta uno scorrimento orizzontale come non si era mai visto prima. Per tutti i fans di Pippen e Shaquille, in primavera.

GP RIDER

Conversione diretta del coin-op di successo, questo **GP Rider** è una simulazione di motociclismo che include 15 percorsi, tre modi differenti di gioco (Arcade, Tournament, Gran Prix), opzione di linkaggio con un altro Giggi, grafica convincente etc. Se amate **Road Rash**, **GP Rider** promette pari divertimento. A marzo.

NBA ACTION STARRING DAVID ROBINSON

Altra simulazione di basket appetitosa. Trattasi di una conversione (in)diretta dell'omonimo titolo di successo per Megadrive. Due megabit di gioco che includono tutte le squadre e tutti i giocatori del campionato di basket più spettacolare sul pianeta terra. A marzo.

NON È FINITA! FORMULA 1 PER MEGA CD!

Fan del Mega CD, preparatevi! La Sega si appresta a lanciare Formula One World Championship 1993 Heavenly Mouthful, una simulazione automobilistica realizzata in collaborazione con la Fuji. Il gioco uscirà ad aprile, e da quanto abbiamo visto si annuncia come qualcosa di cenobitico. Oltre alla velocità e alla fluidità su schermo epocale, segnaliamo la grafica in bitmap e le schermate digitalizzate tra un circuito e l'altro. Non aspettatevi un altro Virtua Racing: F1 World Champ è un mix tra F1 Exhaust Note e F1 Lap. Ormai la Sega non la ferma più nessuno.

Troppobbbello!

Già, questa è la grafica delle schermate digitalizzate... Non male, eh?

MEGACONSOLE INTERNA

UN ANNO TARGATO SEGA

Eccovi tutti i giochi presentati a Las Vegas e che saranno commercializzati nel corso del 1994. L'assenza di titoli per Master System si spiega con in fatto che in USA la console a 8-bit Sega non è presente sul mercato.

MEGADRIVE/GENESIS

Titolo	Casa	Genere	Uscita
Akira	THQ	Azione	Luglio
Andretti Racing	EA	Sportivo	Maggio
Balls	Spectrum Holobyte	Azione	Marzo
Barkley! Shut Up & Jam	Accolade	Sportivo	Marzo
Battletech	Extreme	Azione	Aprile
Beavis & Butthead	Viacom	Azione	Sett.
Beethoven 2	Hi-Tech	Platform	Sett.
Bill's Tomato Game	Psygnosis	Puzzle	Luglio
Bubba 'N Stix	Core Design	Plattform	Marzo
Bubble & Squeak	Sunsoft	Platform	Marzo
Ceasar's Palace	Us Gold	Strategico	Imm.
Championship Pool	Software Toolworks	Biliardo	Marzo
Champ.World Class Soccer	Flying Edge	Sportivo	Aprile
Chester Chetah 2	Kaneko	Platform	Uscito
Columns III	Vic Tokai	Puzzle	Marzo
Dick Vitale's Awesome...	Tengen	Sportivo	Aprile
Dune: Battle for Arrakis	Virgin	Avventura	Aprile
ESPN Baseball Tonight	Sony	Sportivo	Maggio
Exo/Squad	Playmates	Sparatutto	Sett.
Family Feud	Gametek	Quiz	Imm.
Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	Aprile
Fido Dido	Kaneko	Platform	Imm.
Globdule	Psygnosis	Platform	Sett.
Goofy Hysterical...	Absolute	Avventura	Inv. '94
Grindstormer	Tengen	Azione	Aprile
High Seas Havoc	Data East	Azione	Imm.
Hyperdunk:the Playoff Ed.	Konami	Sportivo	Aprile
Impossible Mission 2025	Microprose	Azione	Maggio
Incredible Crash Dummies	Flying Edge	Idiota	Imm.
Interplanetary Lizards	Tengen	Azione	Maggio
Itchy & Scratchy	Arena	Azione	Maggio
Jammit	Virgin	Sportivo	Aprile
Jeopardy! Deluxe Edition	Gametek	Quiz	Imm.
Jeopardy! Sports Edition	Gametek	Quiz	Imm.
Jim Power	Electrobrain	Azione	Imm.
Joe & Mac	Takara	Platform	Imm.
King of The Monsters 2	Takara	Picchiaduro	Maggio
Kung Fu: The Legend Cont.	Sunsoft	Picchiaduro	Luglio
Lemmings 2: the Tribes	Psygnosis	Puzzle	Maggio
Magical Quest: Mickey M.	Capcom	Platform	Maggio
Magician's Castle	Psygnosis	Avventura	Marzo
Marko's Magic Soccer	Domark	Sportivo	Aprile
Mega Turrican	Data East	Azione	Marzo
MLBPA Baseball	Arena	Sportivo	Luglio
Mutant League Hockey	EA	Sportivo	Marzo
NBA '94 Showdown	EA	Sportivo	Marzo
NBA Jam	Arena	Sportivo	Marzo

MEGADRIVE/GENESIS

Titolo	Casa	Genere	Uscita
Nobunaga's Ambition	Koei	Strategico	Imm.
Operation Europe	Koei	Strategico	Aprile
PGA Tour Golf	EA	Sportivo	Marzo
Pirates of Dark Water	Sunsoft	Picchiaduro	Marzo
Popeye the Sailorman	AM.Technos	Avventura	Aprile
Prince of Persia	Domark	Azione	Aprile
Pro Moves Soccer	Asciware	Sportivo	Imm.
Rainbow Islands	Taito	Platform	Imm.
RBI Baseball '94	Tengen	Sportivo	Aprile
Rescue	Pysgnosis	Platform	Aprile
Rise of the Robots	JVC	Picchiaduro	Luglio
Risk	Parker Brothers	Strategico	Luglio
Robocop 3	Flying Edge	Azione	Imm.
Rocket Knight Adv. 2	Konami	Azione	TBA
Romance of 3 Kingdoms 3	Koei	Strategico	Imm.
Seaquest DSV	THQ	Avventura	Sett.
Shadow of the Beast III	Psygnosis	Azione	Sett.
Shangai 2: Dragon's Eye	Activision	Strategico	Marzo
Skeleton Crew	Core Design	Azione	Inv. '94
Snow White Happily...	ASC	Platform	Marzo
Socks the Cat	Kaneko	Platform	Marzo
Sorceres's Kingdom	Sammy	RPG	Uscito
Speed Racer	Accolade	Sportivo	Marzo
Spiderman & Venom	Flying Edge	Azione	Sett.
Star Trek: Deep Space 9	Playmates	Avventura	Sett.
StarQuest	Namco	Azione	Aprile
Steven Seagal	Tecmagik	Picchiaduro	Aprile
Super Battleship	Software Toolworks	Strategico	Uscito
Super Street Fighter 2	Capcom	Picchiaduro	Giugno
Superbike Challenge	Domark	Sportivo	Maggio
Sylvester & Tweety	Tecmagik	Platform	Imm.
Tecmo MLBPA Baseball	Tecmo	Sportivo	Aprile
The Addams Family	Flying Edge	Platform	Imm.
The Death of Superman	Sunsoft	Azione	Sett.
The Incredible Hulk	Us Gold	Picchiaduro	Marzo
The Lost Vikings 2	Interplay	Platform	Sett.
The Simpsons: Virtual Bart	Flying Edge	Azione	Sett.
Time Killers	THQ	Azione	Marzo
Time Trax	THQ	Azione	Marzo
Tinhead	Spectrum Holobyte	Platform	Aprile
Top Gear 2	Vic Tokai	Sportivo	Luglio
Total Carnage	THQ	Azione	Marzo
Unnecessary Roughness	Accolade	Sportivo	Uscito
Walker	Psygnosis	Azione	Luglio
Wing Commander II	EA	Sim.Spaziale	Marzo
World Cup USA '94	Us Gold	Sportivo	Aprile
Wrath of the Gods	Virgin	Simulazione	Marzo

SEGA MEGA CD

Titolo	Casa	Genere	Uscita
Akira	THQ	Azione	Luglio
Alexandria	EduQuest	Edutainment	Sett.
Battle Fantasy	Extreme	Azione	Aprile
Battlecorps	Core Design	Sparatutto	Maggio
Brutal	Gametek	Picchiaduro	Marzo
Bubba'N Stix	Core Design	Platform	Aprile
Crime Patrol	ALG	Azione	Aprile
Dragon's Lair 2	Readysoft	Lasergame	Luglio
ESPN Baseball Tonight	Sony	Sportivo	Maggio
European Racers	Revell	Sim.Guida	Imm.
Harrier	Domark	Simul.Volo	Aprile
Indiana Jones:Fate of Atlantis	JVC	Avventura	Sett.
Jeopardy!	Sony	Quiz	Aprile
Mad Dog Mc Cree II	ALG	Azione	Marzo
Mansion of Hidden Souls	Vic Tokai	Avventura	Imm. (1)
Microcosm 2	Psygnosis	Sparatutto	Sett.
Mortal Kombat	Arena	Picchiaduro	Maggio
Mortal Kombat II	Arena	Picchiaduro	TBA
My Paint	Saddleback	Edutainment	Uscito
NFL Football Trivia Chall.	Capdisc	Sportivo	Luglio
NHL '94	EA	Sportivo	Imm.
Out of This World 1 & 2	Virgin	Avv.	Imm. (2)
Rebel Assault	JVC	Sparatutto	Prim. '94
Revenge of the Ninja	Renovation	Azione	Imm.
Rise of the Robots	JVC	Picchiaduro	Prim. '94
Shadow of the Beast II	Psygnosis	Azione	Marzo
Shadow of the Beast III	Psygnosis	Azione	Sett.
Sid & Al Incredible Toons	Dynamix	Puzzle	Sett.
Soulstar	Core Design	Sparatutto	Maggio
Space Ace Coin-Op	Readysoft	Lasergame	Sett.
Space Pirates	ALG	Azione	Inv. '94
Total Carnage	THQ	Azione	Marzo
Vay	Working Design	RPG	Aprile
Wheel of Fortune	Sony	Quiz	Aprile
Who Shot Jonny Rock	ALG	Azione	Imm.
World Championship Rally	JVC	Sportivo	Sett.
World Cup USA '94	Us Gold	Sportivo	Aprile

(1) aka Yunemegata
(2) aka Another World 1 & 2: the new beginning

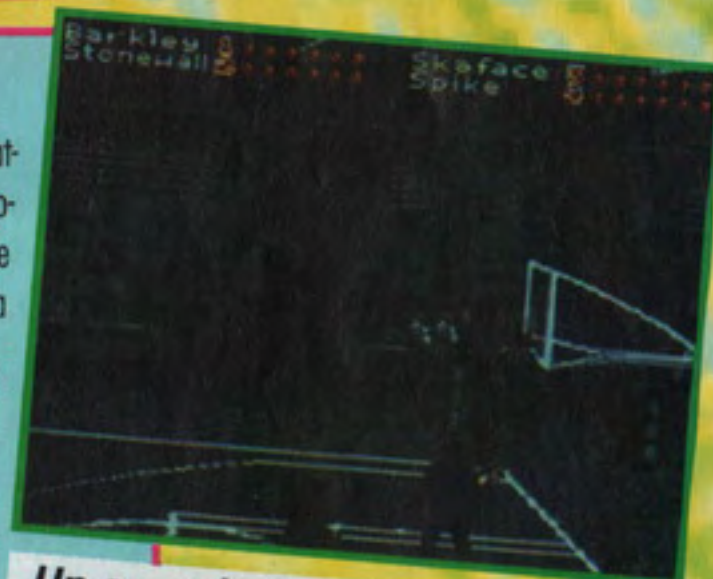
GAME GEAR

Titolo	Casa	Genere	Uscita
Akira	THQ	Azione	Luglio
Bart meets Radioactive Man	Flying Edge	Azione	Imm.
Beethoven	Hi-Tech	Platform	Sett.
Ceasar's Palace	Us Gold	Strategico	Imm.
Choplifter III	Extreme	Sparatutto	Sett.
Itchy & Scartchy	Arena	Platform	Maggio
Marko's Magic Soccer	Domark	Sportivo	Aprile
Mickey's Ultimate Challenge	Hi-Tech	Puzzle	Sett.
Ms Pac Man	Namco	Labirinto	Imm.
NBA Jam	Arena	Sportivo	Marzo
Pac Attack	Namco	Puzzle	Aprile
Pinball Wizard	Domark	Flipper	Aprile
Road Rash	Us Gold	Sportivo	Uscito
Robocop 3	Flying Edge	Azione	Imm.
Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	Imm.
Scratch Golf	Vic Tokai	Sportivo	Marzo
Seaquest DSV	THQ	Avventura	Sett.
Side Pocket	Data East	Biliardo	Maggio
Spiderman/X-Men 2	Flying Edge	Azione	Aprile
Superbike Challenge	Domark	Sportivo	Maggio
The Addams Family	Flying Edge	Platform	Imm.
The Incredible Hulk	Us Gold	Picchiaduro	Marzo
Time Killers	THQ	Azione	Marzo
Trunski	Core Design	Platform	Luglio
USHRA Monster Truck W.	Arena	Sportivo	Sett.
We're Back	Hi-Tech	Azione	Aprile
World Cup USA '94	Us Gold	Sportivo	Aprile
Zool	Gametek	Platform	Imm.

SPECIALE ACCOLADE

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

La Accolade ha inaugurato la nuova linea Sport con una simulazione di basket che si annuncia galattica. Non solo ha come protagonista Charles Barkley, probabilmente il giocatore di basket più popolare in Usa insieme a Shaquille O'Neal (anche grazie agli spot commerciali della Nike, epocale quello con Godzilla). Il gioco permette di sfidarsi in appassionanti due-contro-due scegliendo tra ben 16 street players. Otto scenari (di cui sette metropolitani), una prospettiva di gioco peculiare, animazioni galattiche, insomma il titolo butta troppobbbene. Durante l'azione l'imponente Sir Charles commenta le varie fasi di gioco con lapidari "Time for Some Pain" o "Hurts, don't it?". Danny Pisano, il programmatore di **Barkley: Shut Up and Jam**, ha così commentato la sua ultima fatica: "Il gioco rappresenta le radici vere e propri del basket, non quello sofisticato e finto della televisione: non ci sono cheerleaders e gente che grida sugli spalti, ma quattro fratelli che si sfidano sull'asfalto, tra i graffiti e ghetto blasters". Wow, suona cattivo! Ad aprile per Megadrive, marzo per Snes.

Play or Get Out, il motto di Sir Charles!

Un osso duro per Jammit (Virgin)

BUBSY 2: HE'S BACK!

Pare che Bubsy sia il figlio segreto di Sonic the Hedgehog. Chi l'avrebbe mai detto, eh?

Diciamo la verità: **Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind**, ha lasciato l'amaro in bocca a tutti coloro che si aspettavano un nuovo **Mario** o un nuovo **Sonic**. Il titolone Accolade in fondo si è dimostrato il solito platform pompato con molta grafica e poche novità sostanziali. Non che fosse brutto, intendiamoci: ha beccato punteggi elevatissimi (ormai se li cuccano cani e porci), ma non ha certo lasciato il segno nell'immaginario collettivo. Questa però è storia. Veniamo quindi alla cronaca con il prevedibilissimo sequel di **Bubsy**, che la Accolade ha presentato in una conferenza stampa "behind the scenes" durante il CES. Trattasi di un platform (non fate del facile umorismo) costituito principalmente da cinque mondi a cui vanno aggiunti una mezza dozzina di sottogiochi, per un totale di quindici livelli (lo so che sei più cinque fa undici, ma sommare mondi e sottogiochi e come addizionare mele e pere). Il nostro eroe può compiere una serie di nuove mosse, tra cui segnaliamo la possibilità di indossare un costume da bagno e di nuotare (ma chi l'avrebbe mai detto, eh?). Tra i personaggi minori vanno citati Oinker P. Spamm, i gemelli Bubsy e il classico inventore skizzato, tale Virgil Reality. Quest'ultimo è responsabile del WOMPUM, un aggeggio in grado di ricreare ambienti virtuali. In realtà l'accrocchio non si limita a simulare la realtà, ma la cancella del tutto! Spamm intravede le possibilità di ricattare il mondo e diventarne l'unico monarca e così decide di lanciare un parco di divertimenti, l'Amazatorium, come paravento per il WOMPUM. Ma quando entrate in gioco voi? Praticamente adesso: i nipotini di Bubsy sono stati risucchiati dal malefico marchingegno e tocca a voi recuperarli e stanare il malefico Spamm.

I grafici dovevano essere in acido quando hanno disegnato questo livello...

Walk like an egyptian... (@Bangles)

Ma ne hanno di fantasia, eh?

TECNICAMENTE PARLANDO

Bubsy II ci ha favorevolmente impressionato. Il gioco è vastissimo: è possibile scegliere percorsi differenti, cosa che assicura una certa longevità e un grado di divertimento maggiore rispetto a quelli con pattern prefissati. Si passa con nonchalance da sezioni egiziane a castelli medioevali (come passeggiare per Las Vegas, praticamente). **Bubsy II** vanta differenti finali, ha tre gradi di difficoltà a cui si deve aggiungere un "tourneament mode". In questo caso potrete selezionare il vostro obiettivo: terminare i livelli in maniera più rapida possibile, oppure raccogliere il numero più alto di punti, oppure ancora tentare di ottenere vite e crediti. E' possibile giocare in due simultaneamente: come team o in competizione l'uno con l'altro. Se non avete voglia di giocare **Bubsy II** dall'inizio alla fine potete persino selezionare dal menu uno dei tanti minigiochi incorporati (Frogapult, Bobcat Bungee Jump e Armadillo Pachinko). Un sacco di parlato (letteralmente), effetti sonori esilaranti e la classica musichetta da cartoon accompagnano un gioco che si annuncia quantomeno divertente. Va notato che la musica varia a seconda delle azioni compiute dal protagonista: qualora **Bubsy** si trovasse in situazioni pericolose, ecco che la colonna sonora diviene mozzafiato. I background sono per lo più interattivi: non mancano passaggi segreti attraversabili solo compiendo una certa serie di azioni, ma c'é anche la possibilità di dare fuoco a intere sezioni (Fire! Fire! Fire! direbbe Beavis).

Dunque, sì, mi sembra una chitarra... Ehm, la incontrerete in Music Madness, il livello più cacofonico di Bubsy II...

Ocio che cadi!

CHI HA CREATO BUBSY'S BACK?

Una caterva di programmatori, grafici ed artisti, diremmo noi. Segnaliamo, tra gli altri Beckett Gladney (art director), già responsabile per il primo **Bubsy**, mentre tra i programmatori veri e propri vano certamente citati Paul Kwinn, che ha contribuito direttamente alla creazione di **720°**, **Cyberball** e **Pit Fighter**, i coin-op Atari; Russel Shiffer, al suo quarto anno con la Accolade, si è occupato prevalentemente della versione per SNES, ma ha contribuito in maniera determinante anche per quella Sega. La colonna sonora è di Chip Harris, un "new kid on the block" per quanto riguarda il mercato console.

Tra i grafici e gli artisti che hanno permesso la realizzazione di **Bubsy II**, segnaliamo Adrian Bourne, già responsabile per le animazioni e i fondali del primo **Bubsy** e che ha colpito positivamente la critica per i fantastici alieni di **Total Eclipse** (Crystal Dynamic) per 3DO. Arlin Robins ha realizzato interamente le sculture del li-

FIRETEAM ROGUE

Ambizioso progetto che miscela gli elementi più comuni dei picchiaduro a scorrimento in unione con le tematiche fantasy e arcade. L'azione è incentrata sulla dilaniante guerra tra due razze differenti appartenenenti a un mondo alieno: Spiral Arm e Umbra. Voi combattete nelle file di un gruppo di mercenari più noto come **FireTeam Rogue**.

Il gioco in sè vanta due sezioni linkate tra loro. La prima è prevalentemente esplorativa e presenta uno scorrimento orizzontale, mentre la seconda ci permette di volare a bordo del nostro caccia tra un fottio di missili e astronavi delle forze nemiche del regno di Umbra.

La fase esplorativa/picchiaduro include anche una serie di elementi strategici, ma il piatto forte è costituito dai numerosi combattimenti che dovremo necessariamente superare per proseguire nell'avventura. Negli scontri potremo utilizzare armi come spade, mazze ferrate e alabarde, oppure servirci della nostra forza, con pugni e calci ben assestati.

Sebbene FTR sia stato completato solo al 70%, butta già benissimo

Prego, siore e siori, gustatevi i fondali visionari

Il gioco sarà presentato in tutta la sua grazia a Chicago, next june

CHI C'E' DIETRO?

E' un luogo comune affermare che le ragazze non giocano con i videogames. Un fatto però è certo: le ragazze almeno li programmano. Non fate quelle facce stralunate da pesci lessi, ho qua dei dati oggettivi. **FireTeam Rogue** è stato realizzato grazie agli sforzi congiunti di Betty Cunningham e Jamie Lisa Finch. La prima si è dedicata alle animazioni dei vari personaggi, nonché ad un lavoro di supervisione generale. Jamie Lisa invece ha programmato interamente la sezione di volo della versione per Sega Megadrive. Tra le sue credenziali si segnalano numerose simulazioni di volo per computer (il suo aereoplano preferito è l'F16, ma nel tempo libero adora cavalcare... ehm, la motocicletta). Alle due pulzelle si aggiungono Matt Berardo, responsabile della colonna sonora di entrambe le versioni di **FTR**. Matt ha realizzato, in precedenza, quelle di **Joe Montana Football, Sim Ant, Indiana Jones -The Last Crusade, Monkey Island II** e **Bubsy**. Ha lavorato in un team di produzione musicale che ha lanciato, tra gli altri, artisti del calibro di Cher, Van Halen e Boz Skaggs (oooh, mica gente scarsa, stiamo parlando di Cher... - NdMozart). Della compressione dei dati si è occupato Russel Bornschlegel, mentre le animazioni sono opera di Heather Merrill, una simpatica scozzese che oggi vive in Australia. I personaggi sono stati disegnati su una workstation della Silicon Graphics da Scott A. H. Ruggels, un amante dei giochi di ruolo e dei fumetti in generale. Stu Sheperd è l'illustratore principale dell'incredibile universo di **FireTeam Rogue**. Come sarebbe a dire "Mai sentito?". E' il tizio che ha creato alcuni dei mostrilli più stupefacenti di **Ultima Underworld** per la Origin (Pc) e i fondali di **Cyberstorm**, un favoloso gioco della Atari. Ama l'hip-hop e il jazz (finalmente uno che capisce qualcosa della vita - NdSimon). Jeff Rianda ha creato su video la maggior parte dei personaggi di **FTR** su ispirazione di Confucio. O almeno così sostiene. Per concludere, segnaliamo il giovanissimo Robert Morgan, che si sta occupando della versione per SNES, e Jeff Sturgeon, che ha realizzato alcuni background del gioco e che ha lavorato in precedenza per la Futurscape e per l'Electronic Arts. That's about all.

vello egiziano in **Bubsy II** e, al di fuori del campo più propriamente videoludico, vanno ricordate le sue geniali trovate in campo architettonico (tra le sue creazioni segnaliamo il Mirage Hotel in Las Vegas). Bill Eaken ha lavorato a lungo con la Lucas Games, per la quale ha realizzato molti dei fondali e delle animazioni della lunga serie di **Indiana Jones**. Uno dei suoi migliori amici è Steven Spielberg, che abbiamo incontrato proprio a Las Vegas allo stand della LucasArts.

Ken Macklin è il creatore in senso forte di **Bubsy**. "Sono stato influenzato largamente dai fumetti che leggevo da bambino", ci ha confessato alla conferenza stampa. Ken ha realizzato assieme alla LucasArts alcuni dei migliori giochi della storia, come **Maniac Mansion**, l'onirico Loom e **Battlehawks 1942**. Per concludere, citiamo Michael McLaughlin, un altro veterano della Lucasfilm Games, esperto in animazioni e fondali.

Ormai lo avrete capito tutti: **Bubsy II** è stato realizzato dal Dream Team dei programmatori... Il gioco sarà commercializzato ad aprile per MD e SNES a seguire.

Bubsy è scatenatissimo in questo secondo episodio...

JUGGERNAUTS: THE NEW BREED

Non poteva mancare il classico picchiaduro ad incontri che dai tempi di **Street Fighter 2** ha monopolizzato una larga fetta del mercato videoludico, specialmente di quello console. Un momento: non girate pagina. **Juggernauts** non è il solito giochino insulso, ma, per quello che abbiamo visto, è un titolo che farà parlare molto di sé. Si tratta di un picchiuduro futuristico tra cyborg e androidi ultracarenati. In un mondo in cui la tecnologia ha soffocato definitivamente la natura per sposarsi con la genetica, la giustizia è ormai scomparsa dai vocabolari. Se è per questo, sono scomparsi anche i vocabolari.. Partiamo dalla grafica: veramente impressionante. Se quella dell'imminente **Rise of the Robots** vi sembra massiccia, aspettate a vedere **Juggernauts**. I vari lottatori sono stati realizzati con la stessa tecnologia utilizzata in **Jurassic Park**, il film. I vari modelli sono stati implementati con l'ausilio di una piattaforma Silicon e quindi trasposti su Megadrive e SNES. Le animazioni lasciano a bocca aperta. I tizi della Accolade ci hanno spiegato che è stata sperimentata (con successo) una nuova tecnica di programmazione di qualità praticamente cinematografica, che cattura i movimenti di lottatori di arti marziali reali per poi riprodurli visivamente sui modelli tridimensionali su schermo. Difficile da spiegare, ma, in termini di realismo, **Juggernauts** farà scuola. Gli scenari sono di sicuro effetto: **Blade Runner** incontra i fumetti Marvel, toh. Oltre alle canoniche mosse come pugni e calci, sarà possibile utilizzare sequenze di movimen Inoltre sarà possibile incrementare la propria abilità man mano che si progredisce nel gioco. "Non vogliamo realizzare il solito picchiaduro che si finisce in un giorno con un'unica mossa. Al contrario, **Juggernauts** si distinguerà dalla massa dei giochi di combattimento per l'intelligenza artificiale degli avversari e per l'incredibile qualità tecnica", ha esordito modestamente il programmatore del gioco, alla conferenza stampa della Accolade. Il gioco è finito solo al 50% e non sarà disponibile che a giugno per Megadrive (la versione per MCD non è ancora stata confermata), ma se volete una recensione approfondita e sugosa checkate queste pagine.

Mò te meno...

Ray Tracing? Si, grazie, ma senza zucchero...

I LOTTATORI

Sono in totale otto, suddivisi in due team. Da una parte i Matrix Alpha, i cosiddetti "buoni", dall'altra gli "Overlord", un'accozzaglia di criminali mercenari disposti a tutto pur di arricchirsi. Sono dei cyborg mutanti (il che è tutto dire) cresciuti in laboratorio, in seguito ad esperimenti sul DNA che hanno avuto conseguenze imprevedibili. In Juggernauts è possibile seguire gli incontri in maniera sequenziale come prescritto dall'Arcade Mode, oppure selezionare il Team Mode, dove non ci sono limiti di tempo e di incontri. E' persino possibile combattere contro un avversario umano, contro due avversari umani, in due contro il computer, in due contro un avversario umano, da soli per aumentare la propria abilità tecnica, etc.

Ecco il Matrix Alpha, il gruppo dei buoni: notate l'influenza dei fumetti Marvel e DC...

Overlord, cattivi in Overdose che viaggiano solo in Overcraft

"Go Speed Racer Go!" faceva la sigla di inizio, fedelmente riproposta...

SPEED RACER

Sottotitolato **The Challenge of X, Speed Racer** è una simulazione automobilistica ispirata direttamente all'omonimo cartone animato che trasmette attualmente MTV americana durante il programma Liquid Television (mi piacerebbe sapere per quale dannato motivo MTV Europe non ce lo fa vedere!)(se giri al pomeriggio su qualche canale squallido tipo Tele-PioltelloInternational o Rete-BrianzaNetwork te lo puoi cattare col titolo di **Go Go Mach 5**, in italiano e senza bisogno del satellite... NdTVSorrisi). Originariamente, **Speed Racer** è stato trasmesso per la prima volta nel 1967 ed ha riscosso un enorme successo. Oltre 40 milioni di americani hanno assistito alle avventure animate, più volte replicate. A bordo dell'avveniristica Mach 5 dovrete cercare di vincere un improbabile Formula Uno. Il gioco vanta ben 42 percorsi in totale, una caterva di avversari beoti come Captain Terror, Snake Olier e la Gang of Assassins. Potete potenziare il vostro bolide acquistando ogni sorta di aggeggio, tra cui motori a propulsione nucleare, carrozzeria a prova di proiettile e missili. Avrete capito che **Speed Racer** è molto più simile a **Road Blast** o a **Crash'N Burn** che a **Super Monaco GP**. A Marzo per MD, ad Aprile per SNES.

La fidanzata di Speed Racer si chiama Trixie. Interessante, no?

SPECIALE ABSOLUTE/EXTREME

La software house americana si è ulteriormente potenziata con l'acquisizione del team di sviluppo denominato Extreme. A Las Vegas hanno presentato una serie di titoli veramente succosi, tra i quali si sono distinti:

RISE OF THE ROBOTS (Absolute, per MCD)
Impressionante picchiaduro ad incontri che presenta una grafica sbriciola-mascella. Gli otto lottatori cyborg sono stati realizzati con sofisticate tecniche di programmazione quali ray-tracing e anti-aliasing (per eliminare lo spixellamento dei bordi) e il risultato è semplicemente strepitoso. A maggio per MCD. Previste versioni per 3DO, PC CD-ROM, Amiga CD32, SNES. Da vedere.

BATTLETECH (Extreme, per MD)
Mecha-design a go-go in questo atteso gioco Extreme. Nel 28esimo secolo giocatoloni di metallo da 40 tonnellate se le danno di santa ragione per conquistare il mondo. Grafica isometrica convincente e piuttosto fluida, da quanto si è visto a Las Vegas. 25 missioni, possibilità di gioco a due simultaneo, scenari apocalittici... Niente male.

THIRD WORLD WAR
Complessa simulazione bellica che ci propone un terribile scenario: quello del terzo conflitto mondiale. Un Risiko super-evoluto che ci vede al comando di una delle 16 nazioni impegnate nella madre di tutte le guerre. 85 scenari interattivi, effetti grafico/sonori molto (troppo) realistici, uno dei titoli strategici più interessanti per Mega CD. Sviluppato dalla Micronet.

CHOPLIFTER III (Extreme, per MD)
Sparatutto a scorrimento orizzontale che vi permette di pilotare un sofisticatissimo AH90 Comanche. Vi servirà di certo contro il NWL, il New World League, un gruppo di terroristi che sta minacciando il mondo. Potrete servirvi di napalm a profusione, missili a ricerca di calore e armi nucleari di ogni sorta. Sconsigliato ai pacifisti.

SPECIALE ABSOLUTE/EXTREME

BATTLE FANTASY (Extreme, per MCD)
Ridicolissimo picchiaduro ad incontri di genere fantasy che include 10 lottatori, tra cui un rinoceronte con l'armatura e un lupo mannaro pulcioso. E' possibile giocare in tre modi differenti, ma il sugo è sempre quello: menare pestoni a tutto andare. Bah.

GOOFY HYSTERICAL HISTORY TOUR (Absolute)
Il secondo titolo Absolute dedicato al nostro eroe Pippo è un super platform a multiscorrimento che vanta quattro mondi suddivisi in 25 livelli. Pippo dovrà viaggiare nel tempo, dalla preistoria al medioevo, dal Far West ai giorni nostri, per stanare quel buzzurro di Gambadilegno.

USCITE FEBBRAIO

Aladdin	Sega	GG	Platform
Beastball	Microprose	MD	Sportivo
Bubba'N' Stix	Core Design	MD	Platform
Champion L. Soccer	Acclaim	MD	Sportivo
Dragon	Virgin	MD	Picchiaduro
Shadow of The Beast 2	Psygnosis	MCD	Azione
The Jungle Book	Virgin	MD	Azione
The Lost Vikings	Virgin	MD	Platform
Treasure Land	Sega	GG	Azione
NHL Hockey	EA	MCD	Sportivo

MORTAL KOMBAT II

Yeeees! Il coin-op più atteso del 1994 è finalmente arrivato! Stiamo ovviamente parlando di **Mortal Kombat II** (Midway/Williams), del quale **Mega Console** vi presenta un'anteprima con i fiocchi. Il picchiaduro più violento della storia dopo, er, **Mortal Kombat**, incorpora12 lottatori. E' possibile selezionare persino quel tarpano di Reptile, nonché Shang Tsung, il beota che cambia forma con discutibile nonchalance.

Dite addio a Sonya e a Kano: i fratelli sono stati rimpiazzati da Barakas, un mostruoso essere dotato di zanne e sciabole al posto di denti e braccia rispettivamente. Il suo passatempo preferito è quello di infilzare con le estremità acuminate i suoi avversari e lasciarli sgocciolare sangue fino alla morte. Brrr... Segnaliamo, fra i nuovi arrivi, Melina e Catina, una delle quali termina l'avversario con un bacio mortale che fa letteralmente esplodere il malcapitato (alito pesante? - NdVigorsol). La scena è veramente imperdibile. E il buon vecchio Goro? Apparentemente morto, potrebbe fare un'apparizione anche in **MKII**. All'inizio del gioco appare un messaggio che chiede, sibillinamente "Is Goro really dead?" (Goro è veramente deceduto?). Maybe not!

Due vecchie conoscenze: Cage e Scorpion che se le danno di brutto...

La cricca di Mortal Kombat II: praticamente la Famiglia Bradford degli anni '90...

I fondali sono incredibili!

SI, MA IL MEGADRIVE?

Tranquilli: il gruppo dei Probe, già responsabile dell'ottimo **MK** per MD e MCD, sta

Raiden non ha perso le vecchie abitudini...

Shang Tsung sta prendendo un sacco di mazzate...

QUI ACCLAIM

CHAMPIONSHIP WORLD CLASS SOCCER

Casa: Acclaim
Uscita: Aprile
Genere: Sportivo
Cartuccia: 8 Mbit
Macchina: MD

La febbre dei mondiali '94 comincia a salire e la Acclaim non poteva certo lasciar perdere l'occasione di fare un casino di soldi con una bella simulazione calcistica per Megadrive. Il risultato è questo **World Class Soccer**, un gioco a scorrimento orizzontale che ricorda molto da vicino **Super Cup Soccer** della Taito, ma, fortunatamente, sembra molto più giocabile e divertente. Trentadue squadre selezionabili, interfaccia in inglese, francese, tedesco e spagnolo (noi italiani proprio contiamo poco, eh?) e un sacco di bella grafica, come potete vedere dalle foto. A presto la recensione completa!

Ehi, ma l'Inghilterra non si è qualificata per USA '94!

Italia-Stati Uniti: Marchegiani si tuffa e prende al volo...

Careca tira una sleppa di collo pieno...

Spettacolari entrate in tackle-scivolata...

SPIDERMAN & VENOM IN MAXIMUM CARNAGE

Tratto direttamente dall'omonimo cross-over, **Maximum Carnage** è un gioco su licenza Marvel che include, oltre ai due supereroi citati, anche Captain America, reduce da un gioco bruttino bruttino dei tipi della Data East. Si tratta di un gioco d'azione a scorrimento prevalentemente orizzontale che vanta numerose fasi di combattimento. Da tenere d'occhio!

Casa: Acclaim
Uscita: Marzo
Genere: Azione
Cartuccia: 8 Mbit
Macchina: MD

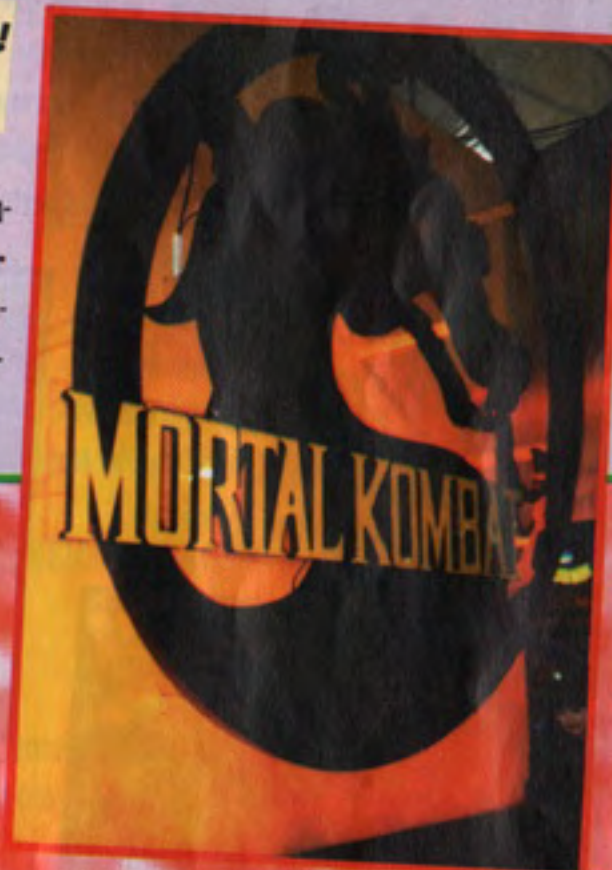
ITCHY & SCRATCHY

Avete presente i **Simpsons**? Ricorderete certamente Itchy e Scratchy, i protagonisti di un cartone animato violentissimo seguito da Bart e Lisa. Occhei, i tarpani sono ora le star di un esliarante platform per Megadrive. Come in TV, il topastro e il gattaccio se le danno di santa ragione con l'ausilio di bazooka, motoseghe e martelloni giganti.
Le foto sono tratte dalla versione MD, a seguire quella per Game Gear.

Casa: Acclaim
Uscita: Marzo
Genere: Platform
Cartuccia: 8 Mbit
Macchina: MD - GG

ACCLAIM: WORK IN PROGRESS

Segnaliamo anche un nuovo episodio dell'interminabile saga dei **Simpsons: Virtual Bart**, che verrà pubblicato su etichetta Flying Edge, una sussidiaria della Acclaim. Sempre da una sussidiaria, la Arena, segnaliamo **MLBPA Grand Slam Baseball**, una simulazione di... er, baseball e **USHRA Monster Truck Wars**, una sorta di **Rock'N' Roll Racing** altrettanto galattico. Abbiamo visto la versione digitale di **Mortal Kombat**: la recensione dell'atteso titolo per MCD apparirà sul prossimo numero di **Mega Console**.

Mortal Kombat kicks butts! (MCD version)

Combattimento mortale alla parete

NBA JAM

Immancabile, la versione a 8-bit del miglior gioco di pallacanestro per console! Come potete vedere dalle foto, NBA Jam per Game Gear butta assai bene! Ma per sapere quanto valga veramente dovrete pazientare ancora un mesetto...

Casa: Arena
Uscita: Marzo
Genere: Sportivo
Cartuccia: 2 Mbit
Macchina: Game Gear

Casa: EA
Uscita Prevista: Marzo
Genere: Sportivo
Cartuccia:16 Mbit
Macchina: MD

SKITCHIN'

Wow, incredibile a dirsi, ma l'EA ha presentato al CES di Las Vegas un soft completamente nuovo tra i soliti update più o meno inutili. Come annunciato sul numero uno di **Mega Console**, si tratta di **Skitchin'**, un incrocio tra **Rollerball** e **Road Rash**. A bordo dei vostri fidatissimi rolleblades sarete impegnati in un'appassionante competizione attraverso gli States. Dovrete infatti gareggiare (e vincere, ovviamente) in dodici delle più importanti città americane, per aggiudicarvi il trofeo più ambito dopo il Mariuccino d'Oro.

Scordatevi bon ton e lealtà sportiva: come in **Road Rash**, vincere è l'unica cosa che conta e se raggiungere il traguardo comporta menare mazzate a destra e a manca, beh, tanto meglio. Finché ci si limita a massacrarsi su video, è persino divertente, ma soprattutto innocuo.

Skitchin' vanta ben 16 Mbit, permette la sfida simultanea a due giocatori con un comodo e funzionale split-screen (vedi foto) e una colonna sonora esagerata. Inutile dire che la recensione è pressoché imminente.

Banana Split-Screen...

Ci dà le spalle, il maleducato...

Sarebbe divertente se il tizio in macchina tirasse un'inchiodata...

Tunage Mutant Ninja Zuppillos...

CIFRE

1.200.000
Le copie di **James Pond 2**: Robocod (Millenium) vendute sino ad oggi

100.000.000
I giochi dedicati a **Super Mario Bros** venduti

3 Milioni di Dollari
I costi di produzione per **Ground Zero Texas** (Psygnosis, MCD)

20 milioni di dollari
Il budget pubblicitario per **Sonic 3**

25-28 milioni
Le console a 16 bit che saranno vendute nel 1994

7 miliardi di dollari
il fatturato delle vendite di hardware e software nel mercato videoludico nel 1993

Fonti: Sega, Nintendo, Twice, CTW

Le prime cinque multinazionali dello spettacolo
(fatturato 1992 in milioni di dollari)

Time Warner (USA)	7.957	Warner Brothers
Sony (Giappone)	5.775	Columbia, Tri-Star
Matsushita (Giappone)	4.709	MCA, Universal
Philips (Olanda)	3.700	
Walt Disney (Usa)	3.115	Walt Disney, Touchstone, Hollywood Pictures, Miramax

Fonte: L'Espresso

CDX

La Sega ha presentato il **CDX** Multimedia CD-ROM Entertainment System. Una lunga serie di paroloni per definire il primo Megadrive + Mega CD portatile della storia. La console, ultracompatta nelle dimensioni, è compatibile al 100% con tutto il software esistente per Megadrive e Mega CD, e sarà commercializzata a marzo assieme a tre giochi (**Sonic CD, Ecco The Dolphin CD, Sega Classics Arcade Collection**) e ad un joypad a sei tasti. Il **CDX** legge anche i CD audio e per questo motivo può essere utilizzato come CD player portatile. Le note dolenti riguardano il prezzo dell'accrocchio: 399 dollari (in lire 680.000) possono seriamente compromettere la diffusione di un aggeggillo comunque interessante.

BRUTAL

Casa: Gametek

Genere: Picchiaduro

Uscita Prevista: Marzo

Macchina: Mega CD

Dopo **Clayfighter**, un altro picchiamolle demenziale dalla Gametek. I personaggi sono degli idioti spaziali: conigli esperti di kung-fu, leoncini pettinati come Elvis... Grafica cartoonesca e una colonna sonora esilarante aggiungono al giochillo in questione due buoni motivi per checkarlo più a fondo.

Ma si può? Dove andremo a finire?

Un picchiapicchia per animalisti convinti?

Brutal per Mega CD: niente male...

PAZZESCO! CHUCK RACING PER MEGA-CD!

Uno dei titoli più invidiati dai fan delle console Sega ai possessori di Super Nes è, indubbiamente, **Super Mario Kart**. Dai, non dite di no, è così: si tratta di uno dei giochi più croccanti mai usciti sulla faccia della Terra.

Orbene, ovviamente la Nintendo non convertirà mai il suo megahit per una macchina Sega, ma laddove ogni speranza sembrava persa, ecco arrivare una press release dalla Core Design succosa come un mandarino.

Uno dei progetti più massicci per Mega CD è infatti **Super Chuck Racing**, un clone spudoritissimo di **SMK** che sembra addirittura più massiccio! Al posto di **Mario** e della sua insopportabile cricca, ci sono tutti i personaggi di **Chuck Rock 1 & 2**. I percorsi vantano salite e discese mozzafiato, salti improvvisi e slalom tra dinosauri e lapilli di vulcani in eruzione. Le macchinette sembrano quelle dei **Flintstones** (le stesse esilaranti ruote quadrate!), ma per l'anteprima estesa dovrete attendere il prossimo numero!

QUI CODEMASTERS

La software house che ci ha deliziato con il fantastico **Micro Machines** (tra parentesi, si vocifera di un prossimo seguito) sta lavorando a nuovi interessanti progetti. La cosa incredibile è che sembrano per lo più bruttissimi... Ma non c'é nulla di più sbagliato che giudicare da qualche schermata (**Micro Machines** docet). Per ora segnaliamo:

PSYCHO PINBALL (Settembre, MD, 8 Mbit)
Vista la penuria di flipper elettronici (**Sonic Spiball, Dragon's Revenge e Virtua Pinball**), la Codemasters ha pensato bene che fosse utile lanciarne un altro. Eh, beh. Che dire: **Psycho Pinball** include sei pinball (Future Fair, Wild West, Moon Shot, Under Sea, Safari e Ghost), c'è persino la pallina, una dozzina di sottogiochilli...

DIZZY COLLECTION (Aprile, MD, 8 Mbit)
Roba da non credersi: CINQUE giochi ispirati a **Dizzy**, la mascotte della Codemasters, in una sola cartuccia. Non manca un'avventura del tutto simile a **Fantastic Dizzy**, un clone di **Pac Man** per 1/2 giocatori, **GO! Dizzy, GO!** (che sia una simulazione di GO!?! Non ci giurerei), **Shape Shifter, Dizzy Dice e Picture Puzzler** (tre puzzle game). Unbelievable.

TENNIS ALL-STARS
I tennis decenti per MD sono davvero pochi. Perciò, la CodeMasters ha pensato di ovviare all'inconveniente con una simulazione che dovrebbe includere un "cammeo" di Dizzy (e solo per questo varrebbe la pena di comprare il gioco, secondo i programmatori...). Checkate le foto, vado a farmi un panino con grana padano e mostarda.

SMAARTVARK (MD, Autunno)
Mario è un idraulico, **Smartvaak** un antennista. Capita. L'ultimo titolo della Codemasters che vi presentiamo è un platform/action piuttosto demenziale che fa il verso ai vecchi film horror di serie B, C ed Interregionale. Previste anche le versioni per Master System e Game Gear.

VIRTUA

Pochi giochi di corsa hanno entusiasmato i videogiocatori come **Virtua Racing**. Sicuramente pochissimi hanno raggiunto un grado di realismo grafico analogo.

Sei mesi fa la Sega ha annunciato di voler convertire il suo hit da sala per Megadrive. La notizia ha suscitato l'ilarità generale. "I programmatori della Sega o sono dei bontemponi oppure dei masochisti. Non si scappa": questo è ciò che molti, me compreso, hanno pensato.

Adesso, a ridere è la Sega: **Virtua Racing** si è dimostrato uno dei giochi più massicci tra quelli presentati a Las Vegas.

Il gioco della grande "S" ha raccolto soltanto applausi, mentre a poche centinaia di metri, l'atteso **Stunt Race Fx** (in origine **FX Trax**) della Nintendo ha forse deluso chi si aspettava qualcosa di poligonalmente impressionante.

Ci dispiace per la concorrenza, ma il chippone incluso in **Virtua Racing** per MD ha fatto mangiare la polvere al sopravvalutatissimo Super FX 2 chip.

Sì, gente, **Virtua Racing** costerà anche 99 dollari (l'equivalente di 170 mila lire), negli States, laddove i normali titoli ne costano $60, ma vi assicuro che ne vale decisamente la pena. Anzi, fossi in voi, lo prenoterei sin da ora. "Senza aspettare la recensione?". Sì, senza aspettare la recensione.

In queste pagine vi mostreremo tutto quello che c'è da vedere di **Virtua Racing** e allora, forse, capirete. Ci dispiace solo che non possiate godervi la fluidità...

SVP VERSUS SFX CHIP

La versione per Megadrive contiene un chip speciale, denominato SVP (Sega Virtual Processor) e tecnicamente conosciuto come DSP (Digital Signal Processor). Ciò significa che è in grado di realizzare un elevato numero di calcoli dei quali dovrebbe invece occuparsi unicamente il Megadrive. Ok, la CPU del Megadrive gira a 12 Mhz, e non è niente male per un 16-bit, ma da sola non basta a muovere in maniera veloce sprites e poligoni qualora il loro numero fosse consistente, come in **VR**, per esempio. Ma con il chippone aggiuntivo, coprocessore per gli amici, il Megadrive può estendere notevolmente le sue capacità, fino a diventare praticamente una console più potente. L'SVP si occupa della gestione e dell'animazione di poligoni e di forme tridimensionali. Perché poligoni? Perché queste forme geometriche permettono di emulare graficamente la realtà in maniera molto più realistica rispetto a banali sprite bidimensionali e i programmatori ne faranno ampio uso in questo 1994. Con **Virtua Racing**, il Megadrive entra nell'era poligonale, anticamera di quella virtuale. Per ironia della sorte, la Nintendo che per prima aveva sperimentato queste nuove tecnologie, si ritrova già oggi costretta ad inseguire la Sega. Cose belle.

RACING

LA MACCHINA? VAVAVUMA!

Virtua Racing incorpora tre circuiti, la cui difficoltà è chiaramente indicata. Ognuno di essi vanta caratteristiche differenti, marcate da varie soluzioni grafiche. Nel primo, ad esempio, incontrerete un ponte metallico e uno stadio sportivo. Nel secondo attraverserete a tutta birra il Golden Gate. Il terzo e più difficile è caratterizzato da carreggiate particolarmente strette che si snodano tra i canyons.

FAMMI UN PO' VEDERE!

Una delle caratteristiche più interessanti del coin-op era la possibilità di selezionare fino a quattro prospettive differenti. Orbene, questa peculiarità è presente anche nella versione Megadrive. La prima è dall'interno del monoposto: potete scorgere le mani del guidatore sul volante. La seconda è posteriore a questa, e permette di vedere l'auto da dietro. Quindi è possibile vedere l'auto ancora più da dietro, ma da posizione rialzata, il che lascia spazio anche a un po' di strada dietro alla vettura. La quarta e ultima prospettiva permette di inquadrare l'auto da posizione più elevata, praticamente a volo d'uccello. Ricordate che al bar il passaggio da una prospettiva all'altra avveniva con una zoomata? E ricordate come fosse impressionante? E lo sapete che è stato fedelmente riportato anche su Megadrive? Giuro.

VIRTUA VS VIRTUA

Il gameplay di **Virtua Racing** è incredibilmente simile a quello dell'originale da sala. Come quest'ultimo, non è una simulazione di corsa in senso forte, è piuttosto un magnifico arcade. Non occorre preoccuparsi della benza o del consumo eccessivo delle ruote; no, l'unico obiettivo è vincere la gara davanti a 20 concorrenti. La somiglianza con il coin-op non finisce qui: la sequenza del Game Over è identica nelle due versioni, così come la mappa rotante e un miliardo di altre particolarità che testimoniano l'accuratezza di questa conversione. Più di così...

COSA SUCCEDE AL BAR?

Dopo circa un anno di dominio incontrastato, la Namco ha sorpassato il capolavoro Sega con **Ridge Racer**, un coin-op spettacolare che è stato a sua volta superato da **Virtua Formula**, il seguito ufficiale di **Virtua Racing** che la Sega intende convertire solo per Saturn. E' proprio il caso di dirlo: un sorpasso continuo...

V.R. Virtua Racing™

CASA PRODUTTRICE
SEGA

DATA DI USCITA
IMMINENTE

GENERE
SIMULAZIONE

MACCHINA

SEGA RULES!

La versione casalinga vanta uno spettacolare split screen che consente a due giocatori di sfidarsi simultaneamente. Lo schermo viene diviso orizzontalmente, ma l'azione non rallenta né perde di dettaglio. Stupefacente. Il gioco sarà lanciato a giugno, per cui ne parleremo ancora, e possiamo rassicurarvi sul fatto che proprio su **Mega Console** potrete leggere la recensione più galattica. Che dire di più? Con **Sonic 3** e **Virtua Racing** la Sega non poteva iniziare meglio questo 1994, che si concluderà, come saprete, con il lancio di una console a 32-bit. Sapete cosa vi dico? Ora come ora, il Megadrive basta e avanza.

RECORD E STATISTICHE

Virtua Racing offre la possibilità di memorizzare fino a 25 record, con tanto di prospettive selezionate durante la gara. Un'opzione assente nella versione da sala che accresce ulteriormente la sfida...

RANKING

RANK	NAME	TIME	VR MODE
1st	TAK	3'18"98	
2nd	PIIB	3'19"21	
3rd	HSB	3'19"55	
4th	EIZ	3'19"81	
5th	MAT	3'20"24	
6th	K.T	3'20"79	

FASTEST LAP

RYU	0'42"13	

BUBBA 'N' STIX

MEGA PREVIEW

CASA PRODUTTRICE
CORE DESIGN

DATA DI USCITA
MARZO

GENERE
PLATFORM

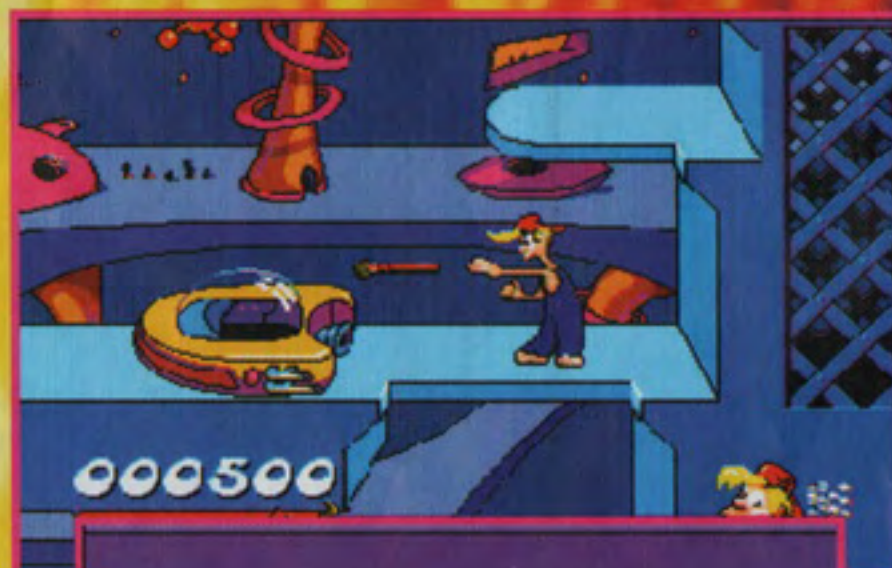
MACCHINA

Sembra proprio che la corsa per avere il platform con l'ambientazione più strana abbia un nuovo partecipante. E' la Core che presenta questo nuovo personaggio, ma vai con la trama... Un tizio (ben poco umano) ha passato gli ultimi quindici anni della sua vita a comporre una incredibile collezione di esseri alieni. Un giorno, passeggiando per la stazione spaziale dove tiene tutti le sue "bestie", si accorge che nel suo personalissimo zoo gli manca un umano, una mancanza da colmare al più presto. Eccolo quindi che si dirige prontamente sulla Terra per fare la spesa e per rapire Elvis (lo sfortunato eroe di questo gioco). Il simpatico rappresentante della nostra specie riesce però a scappare dall'astronave, assieme agli altri personaggi dello strano zoo, stringendo particolare amicizia con un alieno a forma di bastone. I due decidono allora che il maligno essere che li aveva imprigionati merita una lezione. Questa è la storia di **Bubba 'n' Stix**, l'ultima fatica targata Core: toccherà a voi guidare Elvis ed il suo strano amico attraverso cinque spassosissimi mondi verso la tanto desiderata vendetta. Il gioco è ormai in fase avanzata di sviluppo, rimanete sintonizzati sulla nostra frequenza e presto ne saprete molto di più.

LA FORZA NEL BASTONE

Mentre Elvis può soltanto correre, saltare e abbassarsi, il suo bastone è molto più versatile: vi permetterà di usare diversi oggetti, ispezionare i buchi e raggiungere piattaforme altrimenti inavvicinabili. Insomma, vi sarà utile in una infinità di occasioni. Forse l'esempio più spassoso di come utilizzare il bastone si ha quando Elvis si trova costretto a nuotare. Utilizzando il suo amico Stix come tubetto per l'aria potrà rimanere sott'acqua praticamente all'infinito.

ANCHE SU MEGA CD!

E' prevista anche una versione per Mega CD di **Bubba 'n' Stix**. Lo schema di gioco dovrebbe essere identico ma, come è accaduto per l'ultimo prodotto Core approdato su CD (**Chuck Rock II: Son of Chuck**) ci dovrebbe essere una spassosissima introduzione in stile cartoon in cui si racconta tutta la mirabolante avventura di Elvis e viene presentato anche il suo simpatico amico-bastone (forse il vero protagonista di questo gioco).

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

"MEGADRIVE TOP 20"

Titolo	Prezzo
FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 105.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

Titolo	Prezzo
007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALADIN	L. 119.000
ALIEN III	L. 69.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
AWESOME POSSUM	L. 139.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BARBIE	TELEFONARE
BARNEYS	L. 119.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANZE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BOXING LEGEND OF THE RING	L. 119.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COLUMNS 3	L. 99.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAGON REVENGE	L. 109.000
DRAXUS	L. 39.000
DR. ROBOTICS	L. 109.000
EA ROCKEY	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
ETERNAL CHAMP. FIGHT. 24 Mb	TELEFONARE
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
F-117 NIGHT STORM	TELEFONARE
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
FUN'N'GAMES	L. 119.000
GADGET TWINS	L. 89.000
GALLAHAD	L. 79.000
GAUNTLET 4	L. 109.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUTING	L. 109.000
HOME ALONE 2	L. 190.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD BASKET	L. 49.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KICK OFF	L. 69.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING COLOSSUS	L. 29.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	L. 119.000
MUHAMMED ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OTTIFANT	L. 99.000

SONIC 3

DISPONIBILE DAL 2 FEBBRAIO

Titolo	Prezzo
OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
PINK PANTER	L. 119.000
PIRATES GOLD	L. 129.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO STRIKER - SOCCER	L. 119.000
PUGGYS	L. 99.000
RACE DRIVING	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 119.000
RISKY WOOD	L. 49.000
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 109.000
SIMPSON SPACE MUTANTS	L. 69.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SOCKET	L. 109.000
SOLDIER OF FORTUNE - CHAOS ENG.	L. 149.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 89.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREETFIGHTER CHAMP. EDITION	TELEFONARE
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER VOLLEYBALL	L. 69.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 29.000
TALE SPIN	L. 69.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TNMT TOURN.-TARTARUGHE FIGHT.	TELEFONARE
TOE JAM & EARL	L. 109.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TYRANTS	L. 69.000
VIRTUAL SPINBALL	L. 109.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	L. 119.000
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000
ZOOL	TELEFONARE

OFFERTISSIMA
INTERFACCIA 4 JOYPAD PER FIFA INTERNATIONAL SOCCER
L. 69.000

OFFERTA SPECIALE

MEGA DRIVE Sensible SOCCER European Champions 16-BIT CARTRIDGE

DISPONIBILE ORA !

DISPONIBILE PISTOLA "LIGHTING ENFORCE" PER MEGADRIVE

Pelè Soccer
Versione Italiana
L. 78.000

DISPONIBILE ORA !

CAPCOM Street Fighter II' Champion Edition SEGA

OFFERTA SPECIALE

MEGA PREVIEW

SONIC THE HE

Signore e signori, abbiamo il piacere di presentarvi in tutta la sua magnificenza il terzo e più incredibile episodio di Sonic the Hedgehog. Un titolo più volte annunciato, posticipato, riprogrammato ma che finalmente siamo riusciti a giocare a Las Vegas. Preparatevi ad uno speciale con i fiocchi, fratelli...

Sonic è indiscutibilmente la star mondiale dei videogiochi.
Perfino più di **Mario**. In soli tre anni, il porcospino blu ha raggiunto una popolarità che personaggi come Topolino e il Signor Clemente erano riusciti ad ottenere solo dopo decenni di tirocinio. Embé? Beh, il fatto è che il sorpasso **Sonic-Mario** è strettamente connesso con il lancio del qui presente **Sonic 3**. Facciamo una rapida analisi: entrambi sono i portabandiera della compagnia, ma la Nintendo sfrutta **Mario** come una vera e propria marca, una franchigia. E' **Mario** a vendere la Nintendo, non viceversa. E senza **Mario** la Nintendo sarebbe nuda.
La Sega al contrario non usa **Sonic** per vendere la compagnia, si limita a promuoverlo come una star autonoma, il resto viene da sé. E questa tecnica funziona soprattutto quando si considera la popolarità di entrambi. Appare poi evidente che la Sega impiega assia molti più sforzi nel tentativo di creare qualcosa di completamente nuovo ed innovativo ad ogni apparizione di **Sonic**. E le apparizioni sono assai frequenti, soprattutto se si considera che solo quest'anno abbiamo potuto giocare a **Sonic CD**, **Sonic Chaos**, **Sonic Spinball** e **Sonic The Coin-Op**.
E adesso **Sonic 3**.
Nelle riviste di musica spesso si parla della difficoltà che i musicisti incontrano nel realizzare il loro terzo album. In un certo senso, la Sega si gioca un bel po' di reputazione con **Sonic 3**. Il primo titolo è entrato di forza nell'immaginario collettivo dei videogiocatori. Il secondo episodio ha stupito per i miglioramenti tecnici, anche se il grado di difficoltà del tutto sbilanciato non ha convinto i recensori più attenti.
Sonic 3 finalmente ha qualcosa di veramente nuovo da presentare: stili grafici innovativi per un certo verso e un gameplay molto più ricco rispetto ai precedenti episodi, **Sonic CD** compreso. Se volete sapere come la Sega è riuscita a superare sè stessa e tutti noi per la terza volta proseguite nella lettura.

Altro che Sonic 3: è Sonic Cube!

GEHOG 3

TORNA A CASA, TAILS

Sono stati in molti a non gradire l'esclusione di Tails da **Sonic CD**. Farà quindi piacere a tutti i fans della pelosissima volpe che in **Sonic 3** lo ritroveremo più in forma che mai. In questa avventura, il suo ruolo sarà molto più rilevante che in **Sonic 2**. Ora come allora potete controllare Tails nel modo a un giocatore. Ma adesso, invece di limitarsi a correre come un beota dietro a **Sonic** senza fare nulla di utile, il volpino può interagire direttamente con lo schermo, e può addirittura salvare **Sonic** stesso nei momenti difficili, come potete vedere dalla foto. Tails sarà addirittura indispensabile in alcune sezioni del gioco, quindi vedete di trattarlo bene. E ricordate: chi trova un amico, trova un tesoro!

Sonic è meglio animato di un cartone...

Pistaaaa!

VIDEOGRAFIA

Sonic The Hedgehog
Estate del 1991
MD, MS, GG
4 Mbit

Sonic The Hedgehog 2
Novembre 1992
MD, MS, GG
8 Mbit

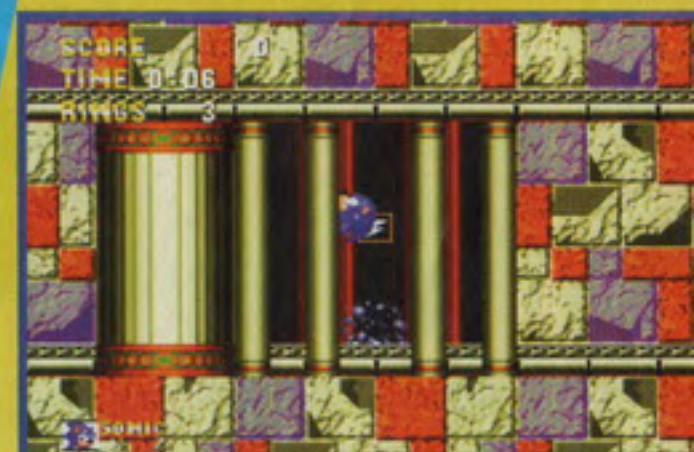
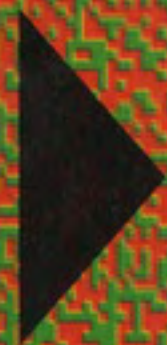
Sonic CD
Novembre 1993
MCD
500 Mbit

Sonic Chaos
Novembre 1993
MS, GG
4 Mbit

Sonic Spinball
23 Novembre 1993
MD
8 Mbit

CHE BELLA GNOCCA!

La trama di **Sonic 3** è incentrata ancora una volta attorno ai diamanti del Chaos (già, ancora...), le gemme dotate di incredibili poteri di cui il malefico Dr.Robotnik (protagonista del recente **Dr.Robotnik's Mean Bean Machine**) vorrebbe impossessarsi. All'inizio del gioco **Sonic** e Tails atterranno su Angel Island a bordo di un idrovolante. Sull'isolotto, i due incontrano un nuovo personaggio, Knuckles (letteralmente "nocche"). Il tizio, inconfondibilmente rosa shocking, non è cattivo in cuor suo, ma Robotnik lo ha convinto che **Sonic** è un balordo che intende sottrargli i diamanti del Chaos nascosti sull'isola. Così nel corso del gioco, Knuckles si dimostrerà un duro avversario per il dinamico duo **Sonic**-Tails.

SONIC THE H

IT'S THE NEEEW STYLE!

Come potete vedere dalle numerose foto, **Sonic 3** ha subito una serie di modifiche grafiche veramente cospicue rispetto ai titoli precedenti. La grafica è più, come dire, "corposa" di prima e i fondali sono molto più dettagliati del solito: il fogliame e i livelli di parallasse sembrano persino più numerosi. Anche gli sprites sembrano più grossi rispetto alle dimensioni dello schermo. Un miglioramento netto riguarda le animazioni di **Sonic**. Le sue espressioni, le sue acrobazie e accelerazioni sono più curate e convincenti che mai. Sorge spontaneo domandarsi come (e se) sarà possibile migliorare ulteriorormente **Sonic 3** in futuri episodi.

FANTASY ISLAND

I primi tre stages sono un riuscitissimo mix dei precedenti episodi e servono a introdurre gradualmente vecchi e nuovi fan di **Sonic** a una nuova incredibile avventura.

ANGEL ISLAND ZONE

Il primo livello è ambientato sull'isola tropicale di cui sopra, caratterizzata da spettacolari cascate e foreste vergini. Ci ritroveremo a correre tra caverne, fiumi, giungla e nelle cavità di un enorme albero. All'improvviso vedrete apparire una delle terrificanti armi meccaniche di Robotnik. Lo schermo diventa un inferno di esplosioni e solo con una certa abilità riuscirete a lasciarvi alle spalle un incendio che fa sembrare quelli californiani innocui fuocherelli. Ad un certo punto, poi, **Sonic** e Tails dovranno fuggire attraverso un immenso altopiano inseguiti da un enorme macchina alata dotata di sei lanciamissili!

HYDROCITY ZONE

La maggior parte di questa zona è situata sott'acqua, con tutti i problemi che ciò comporta. Ci sono moltissime scorciatoie e passaggi segreti che permettono di skippare intere sezioni sottomarine, ma trovarle non è facile. Incontrerete anche una serie di creature subacquee, come pesci robot e vermi meccanici che sembrano usciti da un episodio di **James Pond**. E' possibile persino premere pulsanti per azionare correnti marine o massivi spruzzi d'acqua.

MARBLE GARDEN ZONE

Uno dei livelli esteticamente più impressionanti. I grafici devono aver dedicato immani sforzi per illustrare le sfumature e i dettagli dell'ambiente. Si tratta, però, di una sezione particolarmente difficile da superare, con ripidissime discese ovunque e una caterva di nemici mobilissimi. Non mancano nuove insidie, come palle rotanti giganti e tripli giri della morte particolarmente nefandi.

EDGEHOG 3

TECNICAMENTE GRANDE

Sonic 3 passerà alla storia come una delle cartucce più impressionanti mai prodotte dalla Sega. Il gioco occupa fino all'ultimo bittino di una cart che di megabit ne vanta ben 16. Si segnalano dodici stages con miliardi di "acts". Quello che può sorprendervi è la presenza di una battery back up per salvare record e posizioni di gioco. Questo da solo testimonia le dimensioni di un gioco che non finirete tanto in fretta: per darvi un'idea è grosso il doppio di **Sonic 2** e, in più, è molto più difficile! In più, oltre ai canonici livelli orizzontali dei precedenti episodi, dovrete vedervela anche con rivoluzionari livelli verticali. Non sbavate gente, il meglio deve ancora venire...

COSA TROVERETE SULL'ANGEL ISLAND

DEATHSLIDE

Tratto direttamente da **American Gladiators**, la trasmissione televisiva, eccovi un aggeggio mortale che, se ben usato, vi permette di recuperare un bel po' di anelli. Aggrappati ad una carrucola, volerete (o quasi) ad altezze mostruose. Sconsigliato a chi soffre di vertigini...

LIANE

Quando **Sonic** emula Tarzan: eccovi una sezione alla **Safari Hunt** che non mancherà di esaltare i nostalgici. Occorre una certa pratica per saltare da una liana all'altra, per cui allenatevi sin da ora con i bretelloni del babbo...

PONTICELLO BEOTA

Si tratta di un ponte costituito da una serie di elementi che si allineano solo ad intervalli regolari. Il trucchillo sta nel saltarci sopra al momento giusto. Facile a dirsi, ma difficile a farsi quando si è inseguiti da otto miliardi di beoti...

COSA TROVERETE A HYDROCITY

IL MURO DELLA MORTE

Questa terrificante struttura, ideata probabilmente da un architetto frustrato, richiede una notevole abilità. Affogare non è un granché come passatempo e **Sonic** lo sa.

CINTURE ROTANTI

L'importante è allacciarsi bene alle cinture semoventi: quegli spuntoni sono estremamente dannosi alla salute. Sott'acqua dovrete spesso agganciarvi per evitare di essere trasportati dal flusso della corrente.

COSA TROVERETE A MARBLE GARDEN

INGRANAGGI

Permettono a **Sonic** di realizzare un Super Spin, utile per raggiungere anelli posti ad altezze incredibili o ad eliminare i tarpani sullo schermo. Girandoli su se stessi è possibile far emergere intere sezioni di gioco, consentendo un più semplice passaggio al nostro amato e pungente porcospino.

PIATTAFORMA ROTANTE

Completamente nuova! Saltando su questa piattaforma potrete farla ruotare. Ciò vi consente di eliminare tutti gli avversari che si avvicineranno a voi. Ma controllarla non è facile: più la velocità di rotazione aumenta più diventa incasinato starci sopra...

MEGA PREVIEW

SONIC THE H

AI CONFINI DELLA REALTA'

Sonic 3 vanta due bonus stage, laddove **Sonic 2** ne aveva uno solo. Il primo ricrea gli effetti treddì del precedente episodio. Questa volta **Sonic** deve correre su una sfera a scacchi, ma il problema è che può ruotare solo di 90° alla volta. L'obiettivo è raccogliere tutte le sferette blu nel tempo concesso, senza investire quelle rosse. Se riuscite a terminare un livello (cosa estremamente difficile: a Las Vegas cannavano di brutto gli stessi programmatori del gioco durante l'esibizione), otterrete in premio uno smeraldo del Chaos. Ma dove sarà il massiccio anello che segnala l'ingresso del livello? Mmm, chi cerca trova...

E' possibile accedere al secondo bonus stage raccogliendo ben 50 anelli e colpendo uno dei canonici "lampioni". **Sonic** sarà immediatamente trasportato su un gigantesco pacchetto di bubble gum. L'obiettivo è arrivare in cima saltando rapidamente sulle griglie elastiche montate sui muri... Vi sembra idiota? E chi ha mai sostenuto il contrario?

Ocio agli spuntoni!

Ecco la prima sezione bonus: 3D a go-go!

GLI ALTRI LIVELLI!

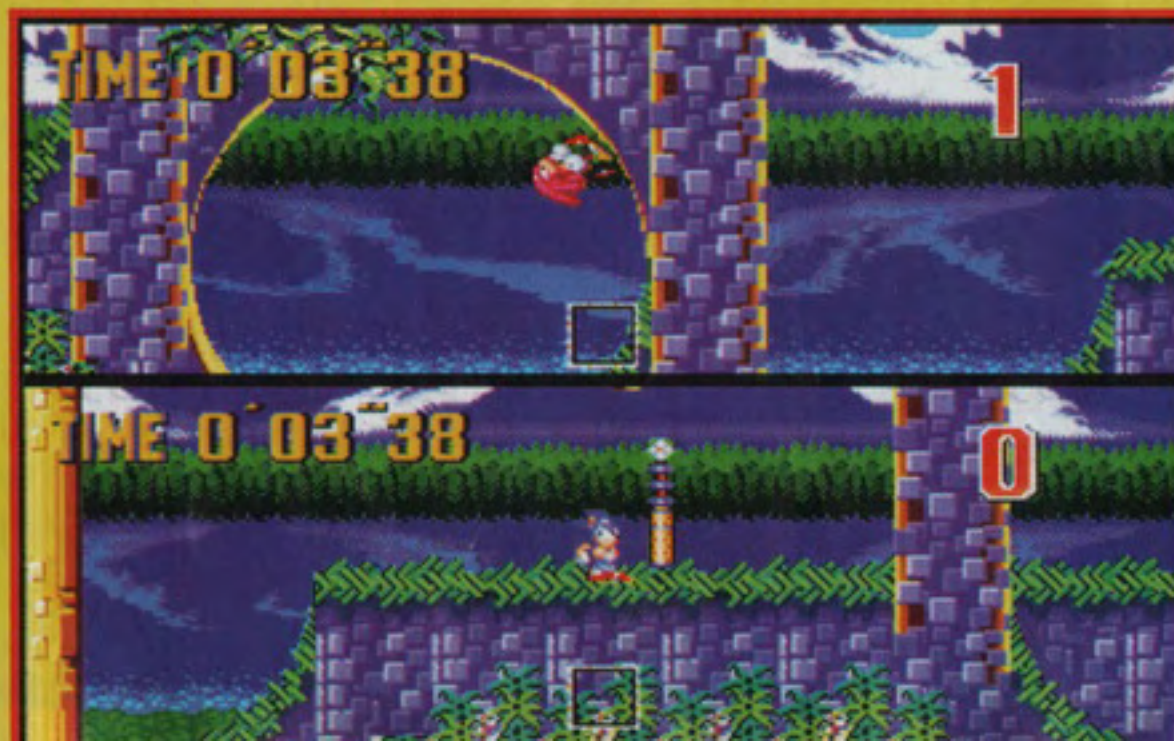
Vi abbiamo presentato in esclusiva i primi tre livelli di **Sonic 3**. Gli altri nove li troverete descritti nella nostra mostruosa recensione, sul prossimo numero. Possiamo già dirvi che incontrerete zone ghiacciate, desertiche e una base di lancio veramente spettacolare. Cape Canaveral al confronto è una base Legoland Space.

FOTO FINISH

Sebbene il modo a due giocatori di **Sonic 2** non abbia entusiasmato troppo i giocatori, la Sega ha deciso di proseguire su questa strada. Fortunatamente ne ha migliorato notevolmente lo standard grafico. Lo schermo è ancora una volta splittato orizzontalmente, ma manca la grafica "semi-interlacciata" di **Sonic 2** (Thank God). In queste sezioni frenetiche e veloci dovrete semplicemente correre come dei dannati per guadagnare secondi bonus. Esse ricordano molto da vicino quelle di **Dashin' Desperadoes**, il gioco della Data East che troverete recensito a pagina 70 di Mega Console. Potrete scegliere tra Time Attack, nel quale dovrete gareggiare contro Tails e Knuckles (se scegliete **Sonic**, of course) su un singolo tracciato, oppure selezionare Grand Prix per correre su cinque percorsi differenti. Anche esteticamente parlando, queste sezioni sono assai differenti da quelle meramente platform.

Perfino la sezione splittata butta bene...

SONIC THE HEDGEHOG 3

CASA PRODUTTRICE
CORE DESIGN
DATA DI USCITA
APRILE
GENERE
SPARATUTTO
MACCHINA

NON FINISCE QUI!

Sonic 3 sarà lanciato in tutto il mondo il 2 febbraio, già denominato "Hedgehog Day", tradizionalmente il giorno della Marmotta (avete visto **Ricomincio da capo** con Bill Murray e Andie Mc Dowell? Non era male...). Per **Sonic 3**, La Sega investirà qualcosa come 20 milioni di dollari. Si tratta della campagna pubblicitaria più costosa della storia dei videogiochi. Mc Donald's lancerà presto il **Sonic** Happy Meal, con i personaggi del gioco in regalo con un Big Mac, coca e patatine. Beccati questo, **Mario**.

Palla di fuoco in arrivo...

SONIC 3 GREATEST HITS

Scordatevi gli schermi televisivi: i bonus di **Sonic 3** sono nascosti in computers, assai simili agli Apple Macintosh che utilizziamo per realizzare questa rivista. Fatto sta che potrete usufruire di una serie tutta nuova di armi e poteri speciali che sono efficaci finché non venite colpiti da un avversario.

ROBOTNIK'S BACK!

Il beota di turno, decisamente immortale a quanto pare, è più cattivo che mai in questo terzo episodio. Dovreste vederlo, alla fine dell'Angel Island Stage a bordo della sua macchina volante con doppio cannone... Che dire poi del finale di Hydrocity, che ha luogo in una specie di asciugatrice rotante? Incontrerete un mega robottone pilotato da Robotnik munito di quattro mani... Non vi dico quanto impiega a lavarsele...

Bolle d'Acqua

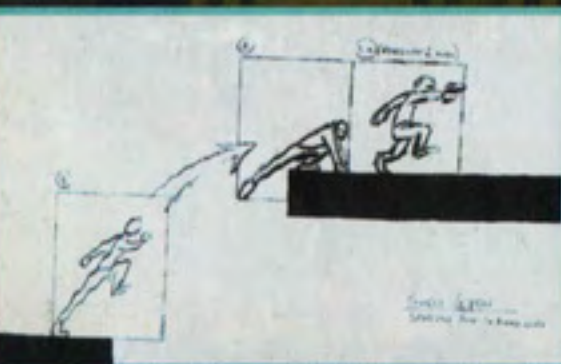
La bolla circonda **Sonic** come una sfera protettiva, ma è piuttosto elastica e può essere ingrandita con la pressione di un tasto (del joypad!). Non fate del facile umorismo. **Sonic** può sfruttarla per spatasciare tutti i tarpani che gli si fanno incontro. Inoltre gli permette di respirare sott'acqua...

Palle di Fuoco

Grazie a questa, **Sonic** può ottenere uno scudo infuocato, che può anche trasformare in una fiamma devastante da scagliare contro i suoi nemici. Potrete utilizzarla quante volte vi pare, ma attenti a non cadere in acqua...

Robotnik è scatenato in Sonic 3!

Flash

Questo campo elettrico è un interessante upgrade all'arsenale di **Sonic**. Non solo potrete sparare dardi elettrificati, ma potrete anche attrarre magneticamente tutti gli anelli presenti sullo schermo. Massiccio!!!

MEGA PREVIEW

DEMOLIT

Ciak e una miriade di altre riviste di cinema vi hanno portato dietro le quinte del film. Nessuna di esse, però, vi ha portato dietro le quinte del videogioco. Mega Console colma questa lacuna con una spettacolare preview del tie-in video-cine-ludico più atteso dopo Jurassic Park. Enjoy!

LOS ANGELES, 1996

Mentre insegue il famigerato psicopatico Simon Phoenix, l'indisciplinato sergente di polizia John Spartan causa involontariamente la morte di trenta ostaggi, facendo esplodere l'edificio in cui sono tenuti. Phoenix viene consegnato alla giustizia e condannato all'ibernazione nel nuovo penitenziario di stato. Ma la Corte non ha dimenticato le trenta vittime dei metodi da "demolitore" di Spartan, e pertanto decreta che anche l'avventato poliziotto sconti settant'anni di galera criogenica al fianco di Phoenix.

SAN ANGELES, 2032

Una volta disgelato, Spartan scopre con sgomento che Los Angeles è cambiata come mai avrebbe immaginato, a cominciare dal nome: San Angeles. Governata da Raymond Cocteau, SA è una città dove il crimine è del tutto inesistente e ogni vizio, nessuno escluso, è stato messo al bando: il fumo, l'alcool, le parolacce... Di conseguenza, la Polizia è praticamente ridotta a un pugno di agenti privi di nerbo e, come tale, impotente quando Phoenix fugge durante un'udienza per la concessione della libertà vigilata...
Libero di scorrazzare in questa strana avveniristica città, Phoenix comincia a rendersi conto che in qualche modo la sua forza fisica si è accresciuta durante il suo ipersonno e che si trova a suo agio con la nuova tecnologia della città più di quanto dovrebbe. Munitosi di un assortimento di armi da fuoco presso il Museo cittadino, il criminale non tarda a farne di cotte e di crude e la Polizia non ha la minima idea di come fermarlo. Fortuna vuole che una mente più sveglia delle altre sia al corrente del passato di Phoenix e della bravata di Spartan che portò ambedue gli uomini all'incarcerazione criogenica. Solo uno sbirro degli anni '90 potrebbe fermare un criminale degli anni '90, per cui Spartan viene scongelato e autorizzato ad usare i suoi metodi poco ortodossi per porre fine al regno del terrore di Phoenix.

DEMOLITION CREATION

Prima che iniziasse a lavorare al trasferimento del megasuccesso di Stallone sul Megadrive, la Alexandra Inc ha abbozzato ogni aspetto del gioco su carta. Ogni livello è stato delineato da cima a fondo e, dagli ostacoli assortiti che il team ha aggiunto, si è potuto stabilire quali mosse occorressero allo sprite di Spartan e quanti frame d'animazione servissero per farlo muovere. Il team si è avvalso del copione originale del film e di foto di scena fornite dalla produzione (per non parlare di una proiezione in anteprima per la stampa) per garantire che il gioco fosse fedele alla trama e al look del film. Comunque, malgrado la quantità di scene d'azione nel film, il team ha utilizzato numerose scene escluse dalla pellicola per ampliare lievemente il gioco: per esempio, la sezione della monorotaia.

DEMOLITION LEVELS

Dei dodici livelli del gioco, sette sono a scorrimento laterale. Una volta che Spartan è penetrato nell'edificio dove Phoenix tiene gli ostaggi, il gioco vero e proprio ha inizio. Come nel tie-in che la Virgin ha tratto da **Terminator**, Spartan corre e salta da destra a sinistra, usando la sua pistola e qualsiasi granata trovi lungo il cammino per liquidare i molti uomini al soldo del suo arcinemico. Oltre a ciò, Phoenix o uno dei suoi accoliti disgelati di fresco, fungono da boss di fine-livello ma, come si può prevedere, Phoenix fugge sempre illeso in vista dello scontro decisivo alla fine del gioco. Dopo questi livelli a scorrimento, che costituiscono il grosso del

ION MAN

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN
DATA DI USCITA
ESTATE
GENERE
AZIONE
MACCHINA

gioco, l'azione cambia in una visuale a volo d'uccello che vede Spartan passare al setaccio gli edifici a scorrimento multidirezionale in cerca di power-up e altri trucibaldi da eliminare. Per esempio, durante il livello del museo, Spartan deve trovare un'arma di fuoco per poter in seguito affrontare il già super-armato Phoenix e, nel contempo, fare attenzione alle guardie che pattugliano l'edificio.

LA CACCIA CONTINUA...

Ecco una guida passo per passo a ciò che si interpone fra Spartan e la cattura di Phoenix...

I TETTI

In questo livello a scorrimento orizzontale, il nostro Sly, dopo essersi gettato sul tetto del condominio dove Phoenix si è rintanato, si reca alla ricerca di un ingresso adeguato (rima non voluta, ve l'assicuriamo).

LA FORTEZZA-ARSENALE DI SIMON

Ma Simon, ti hanno addirittura dedicato un arsenale? Scherzi a parte, questo è un altro livello dove si corre, si salta, e alla fine si fronteggia Phoenix. Oh John, mi raccomando: occhio agli ostagg... come non detto.

IL MUSEO

Simon sta facendo incetta nell'unico posto a San Angeles dove ci siano delle armi. In questo livello la visuale a volo d'uccello fa il suo debutto, ma a detta della Virgin, c'è l'eventualità che questa sezione non sia compresa nella versione definitiva del gioco.

LA MONOROTAIA

Nel film, in realtà, non c'è alcuna scena con una monorotaia, ma ehi, avrebbe potuto esserci...

CENTRO COMMERCIALE/ CHIOSCO MESSICANO

Un'altra scena con visuale dall'alto, e un'altra su cui la Virgin ha delle riserve circa la sua inclusione nel gioco definitivo. Cocteau invita Spartan a prendere un tè, ma l'azione non tarda ad arrivare...

L'AREA DI PARCHEGGIO

Un altra scena a scorrimento laterale. Qui fa la sua comparsa il primo dei seguaci di Phoenix scongelati di fresco.

LA BIBLIOTECA

L'unica sezione con visuale a volo d'uccello che verrà sicuramente inclusa nella versione definitiva del gioco.

LE CAVERNE

Uno schermo stile bungee-jumping (avete presente quei pazzi che si buttano da un ponte alto 80 metri con una corda legata alla caviglia?) dove Spartan deve assicurarsi di non scendere troppo velocemente per non ridurre ancora di più la sua altezza...

STRATO PRINCIPALE DEL SOTTOSUOLO

Altre scazzottate e sparatorie a scorrimento fra Spartan e gli uomini di Phoenix.

LE TUBATURE

C'era questa scena nel film? Boh. Ad ogni modo, questo livello vede Spartan attraversare un intrico di logori tubature. Naturalmente c'è di che sparare, mentre si cerca di raggiungere l'uscita.

LA GRU

Diretto allo scontro finale con Phoenix, John entra nella Prigione Criogenica dove la sua nemesi si appresta a scongelare alcuni dei più grandi criminali di tutti i tempi. Spartan deve raggiungere la gru dalla quale Phoenix cura l'operazione di riscaldamento.

L'AREA DI CONGELAMENTO DELLA PRIGIONE CRIOGENICA

Un altro livello la cui inclusione nella versione finale è incerta. Se tutto andrà bene, la battaglia finale si presenterà come un livello con vista laterale.

DEMOLITION CD

Di **Demolition Man** è in lavorazione anche una versione per Mega CD. Il gioco su dischetto d'argento non sarà uno sparatutto a scorrimento come la versione su cartuccia, bensì un tiro a segno alla **Lethal Enforcers** dove il giocatore si troverà al comando di un voluminoso sprite di Stallone durante "l'esercizio delle sue funzioni", che consistono nel far fuori i molti cattivi soggetti che gli girano intorno. Le immagini del film svolgono un ruolo di primo piano nel gioco su CD, che infatti utilizza gli attori e le comparse della pellicola per rappresentare i cattivi e per assicurare che l'animazione sia la più fluida possibile. Al momento di redigere il pezzo, non ci è ancora stato dato modo di vedere la versione per Mega CD, ma quella per il 3DO è praticamente pronta, e la versione per la periferica della Sega ne utilizza gli stessi sprite e gli stessi fondali, anche se in una forma molto più pixellosa.

PRINCE OF PERSIA

MEGA

PREVIEW

PRINCE OF PERSIA	
CASA PRODUTTRICE	DOMARK
DATA DI USCITA	MARZO
GENERE	PLATFORM
MACCHINA	

Prince Of Persia è un gioco che si è certamente meritato l'appellativo di "classico" e la recente conversione per il Super NES non ha fatto altro che accrescere la sua condizione di "cult game". Nonostante il lavoro di abbellimento compiuto dai programmatori sulla presentazione, la grafica e il sonoro, l'essenza del gioco è rimasta la stessa della versione originale per Amiga.

La Domark spera di eguagliare, se non superare, l'ottimo lavoro svolto sulla versione per Super NES con questa versione da 8 Megabit per il Megadrive, la cui uscita è prevista per il prossimo mese. Ebbene, da quanto abbiamo visto sinora, può riuscirci benissimo. Siamo certi che tutti conoscete a menadito la trama del gioco, ma per quei due o tre che ne sono ancora all'oscuro... Dunque, il Sultano della Persia si prende una settimana libera per ammazzare alcuni nativi, lasciando in carica il suo Primo Ministro, Jaffar. Sfortunatamente, questo orribile individuo acquisisce pieni poteri sul regno e ora medita di sposare la figlia del Sultano per chiudere in bellezza il colpaccio. Il "tipo" della ragazza, ovvero l'eroe del gioco, si fa vivo per salvarla, ma viene acciuffato e rinchiuso in una cella sotterranea dal perfido PM. Nelle vesti di questo disgraziato, il compito del giocatore è di trovare una sciabola, uscire con la forza dalle prigioni sotterranee, entrare (sempre con la forza) nel castello e salvare la povera fanciulla. La prima cosa da segnalare è che ci sarà una versione speciale per l'Europa; la versione americana è una diretta conversione del formato Amiga, ma quella europea ha quattro nuovi livelli oltre agli originali dodici, e ce ne potrebbero essere altri ancora in arrivo, ammesso che sia rimasto abbastanza spazio nella cartuccia. Richard Walker, programmatore di ambedue le versioni, ci ha spiegato che volevano fare qualcosa di completamente originale per entrambe, ma che l'idea fu respinta dai licenziatari poiché aveva troppi punti di contatto con **Prince Of Persia 2**, che sarebbe uscito di lì a poco per il PC. Per obblighi contrattuali, non si è potuto modificare lo stile grafico del gioco, ma Richard sostiene di averlo comunque migliorato: checkate queste schermate per constatarlo con i vostri occhi. Richard afferma inoltre di aver migliorato gli effetti, l'atmosfera e la presentazione insieme al suo braccio destro, Jim Blackler.

Prince Of Persia è stato uno dei primi giochi a utilizzare sprites digitalizzati; il programmatore aveva ripreso il fratello con la videocamera mentre, pigiama addosso, eseguiva le mosse del personaggio. Questa versione ha 250 frame d'animazione per il protagonista e altri 250 distribuiti fra tutti gli altri personaggi. Per creare questa versione, Richard si è "cartografato" tutta la versione PC e quindi l'ha "riversata", schermo per schermo, sul Megadrive: un'impresa mostruosa!

Ha detto Richard: "Intendiamo rendere questa versione la migliore in assoluto perfezionando tutti gli aspetti del gioco." Possessori di Megadrive, siete avvertiti!

JAM

Siete pronti per una sfida one-o-one nel prossimo, imminente, gioco di basket della Virgin? **Jammit** è una simulazione che abbandona i dorati palazzetti della NBA per portarvi nei più spartani e malfamati playground cittadini: qui dovrete vedervela con i migliori giocatori della zona in appassionanti sfide uno contro uno. In questa cartuccia con ben 8 megabit di grafica e colpi spettacolari potrete infatti scegliere tra diversi personaggi dalle molteplici capacità, pronti a tutto pur di vincere una partita a pallacanestro. Dopo aver scelto con quale atleta giocare, potrete selezionare il numero di punti necessari per vincere e se punire i falli oppure giocare in una partita in cui tutto è premesso. Eccovi poi sul campo di gioco, come noterete dalle foto con vista laterale, pronti a iniziare la partita. Con i tasti, oltre ai tiri tradizionali, potrete effettuare colpi più o meno regolari per fermare l'avversario. Lo scopo di tutto ciò? Semplice, vincere! Forza ragazzi: sotto a chi tocca.

TI VA DI FARE UNA PARTITINA?

Per mettere un po' più di pepe negli incontri, è possibile puntare una certa somma all'inizio del torneo. Più siete sicuri delle vostra capacità più vi conviene scommetere e ricordate che... chi vince prende tutto!

CANESTRO!

La versione da noi visionata era ancora al 50%, ma qualcosa di buono si riusciva già ad intravedere. La parte migliore di questa cartuccia è sicuramente l'inquadratura sotto canestro. Mentre nei tiri da lontano e durante l'azione il campo ha un'inquadratura larga laterale, quando arrivate al tiro da sotto o addirittura a schiacciare, l'immagine "zooma" in un primo piano del giocatore sotto canestro, veramente spettacolare. Questo non dà solo vantaggi dal punto di vista grafico ma anche del gioco, poichè in quel momento avrete veramente il totale controllo del giocatore!

JAMMIT

I GIOCATORI

Ecco i fortissimi atleti fra cui potrete scegliere in **Jammit**. Ricordatevi che in ogni gara tre di loro saranno impegnati negli scontri, mentre un quarto sarà costretto ad arbitrare da bordo campo.

SLADE
Senza offesa per le qualità di questo simpatico ragazzo ma, bisogna dirlo, è il più scarso tra i diversi personaggi. Lo dimostra anche la sua mossa migliore: una gomitata nello stomaco degna più di un Wrestler che di un giocatore di basket. Dovendo però trovargli un'altra caratteristica positiva, bisogna dire che ha moltissima energia da spendere e non è quasi mai stanco. Un vero lottatore in campo.

ROXY
Questa dolce donzella non ha assolutamente l'aria indifesa. Vista la sua stazza fisica non certo possente, che non le consente entrate efficaci in area, il suo forte è il tiro da lontano. Il suo debole, dovuto ancora alla sua gracile (in confronto a quella degli altri giocatori) struttura fisica, è quella di finire KO quando gioca coi tipi particolarmente rudi.

CHILL
Per colpa di un traduttore **Donkey Kong** si trasformò in **Monkey Kong**. Analogamente, per colpa di un impiegato dell'anagrafe un po' imbranato questo ragazzo è stato chiamato così invece di portare il nome del cibo preferito da sua madre (il chili). Il suo colpo preferito è la schiacciata, ma può contare anche su un fisico possente che lo avvantaggia durante le partite.

JUDGE
Il miglior giocatore di **Jammit**. E' il più alto e robusto, praticamente non ha punti deboli. Se già avete battuto gli altri concorrenti, lui è il solo ostacolo che rimane sulla strada fra voi e la vittoria.

JAMMIT	
CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
DATA DI USCITA	MARZO
GENERE	SPORT
MACCHINA	

BODY

La prima impressione nei confronti di **Body Count** è quella di trovarsi di fronte ad uno shoot'em up veramente interessante: gli sprite sono grossi e ben definiti, gli sfondi puliti e vari e la giocablità veloce e, soprattutto, frenetica. Tutto questo farebbe pensare ad un gioco dalla realizzazione tecnica spaventosa, ma dal gameplay piatto e banale. Invece no. Come ha detto il produttore della Probe Adrian: "**Body Count** è uno sparatutto esagerato, ma con qualcosa in più". Frase senz'altro veritiera in quanto questo è il primo sparaspara ad usare il famigerato Mouse Sega.
Adrian ha anche chiarito che il gioco è stato chiamato **Body Count** per "colpa" del programmatore il quale sembra abbia una mente decisamente contorta. Vi lasciamo immaginare il perché...
La storia è fondata su alcuni alieni che hanno invaso la Terra. Solo voi, ultimi rappresentanti della resistenza umana, potete risollevare la situazione. Il vostro primo obiettivo sarà quello di trovare i piani dell'invasione in modo da conoscere con precisione le mosse degli alieni ed essere così in grado di fermarli.
In **Body Count** sono state inserite tre differenti sequenze finali, che variano a seconda dell'operato del giocatore. Potete infatti riuscire a fermare gli alieni, fallire completamente o non riuscire a salvare gli ostaggi catturati. Come tutti i giochi di questo genere avete a disposizione uno scudo protettivo e vari tipi di armi e granate che potete raccogliere uccidendo i vari nemici. Ci sono anche frasi digitalizzate differenti a seconda della situazione; inoltre il gioco vi informerà continuamente della vostra posizione e condizione fisica. C'è da fidarsi? Chi vivrà, saprà...

TERMINATOR 2... O NO?

Body Count ricorda moltissimo un'altro gioco per Megadrive. Stiamo parlando di **Terminator 2: Judgment Day**, accolto peraltro molto freddamente da critica e pubblico qualche mesetto or sono. Il Megadirettore Globale della Probe, Fergus McGovern, ha detto: "**Terminator 2** era limitato a causa della licenza. **Body Count** è un'idea originale e nel realizzarlo stiamo cercando di sfruttare al massimo le potenzialità della console". Vedremo...

SQUEAK, SQUEAK!

"Come ho già accennato, questo sarà il primo gioco a supportare il Mouse Sega oltre al joypad" ha affermato

BODY COUNT

CASA PRODUTTRICE
SEGA

DATA DI USCITA
APRILE

GENERE
SPARATUTTO

MACCHINA

DIFFICULTY EASY
PLAYER 1 FIRE BUTTON A
PLAYER 1 MISSILE BUTTON B
PLAYER 2 FIRE BUTTON A
PLAYER 2 MISSILE BUTTON B

Adrian. "Appena lo inserirete nella presa, questo apparirà automaticamente sullo schermo e vi darà la possibilità di usare le armi, raccogliere oggetti, ecc. Tutto quello che dovete fare per usare il nuovo mouse è inserirlo nella console e muovere il cursore come se vi trovaste di fronte ad un PC." Ehm, senza offesa Adrian, ma la prospettiva di trovarsi davanti a un PC non è molto allettante per noi Megadrive-fans...

VOGLIO UN MENACER!

Certo saprete che sono pochissimi i titoli che sfruttano il nuovo fucile Menacer. Fergus ha spiegato che questa mancanza è da attriburisi principalmente alla limitata versatilità dello stesso: "Il fucile della Sega non è una periferica facile da gestire da parte del giocatore, in quanto in uno shoot' em up pieno d'azione come quest, non si riuscirebbe assolutamente ad avere un visione completa di quello che accade sullo schermo!". Ehi Fergus, ma lo sai che hai proprio ragione?

MEGA PREVIEW

BATTLE

E' l'anno 2096 e la guerra fra le varie corporazioni interplanetarie è in pieno svolgimento. La Interplanetary Mining Corporation (IMC) è stata vittima di un violento attacco ai danni della sua postazione sul pianeta Mandelbrot. Una flotta spaziale appartenente agli Insectors è stata avvistata nelle vicinanze dell'accaduto, ma la vera istigatrice è la BioMechanical Incorporated che ha assoldato, per i suoi loschi affari, i più spregiudicati mercenari della galassia. La IMC, dal canto suo, ha creato una divisione speciale di combattenti, i Battlecorps, allo scopo di difendere le varie postazioni sparse per i vari pianeti.

Molto brevemente: i Battlecorps sono le più efficienti macchine da combattimento mai realizzate. Enormi e potenti, questi robot sono la punta di diamante della corporazione; il soldato entra dentro di esse e, mediante un'interfaccia neurale, è in grado di accedere istantaneamente a tutte le risorse della macchina, armi e sistemi di navigazione compresi.

Impersonando un nuovo membro Battlecorps, siete stati prescelti per partecipare alla battaglia finale contro la BioMech. partendo da Vegra, la luna di Lava. La vostra missione consiste nell'attraversare aspri territori alla ricerca delle navi Insectors e difendere poi le postazioni IMC usando una specie di Walker armato dei più potenti e letali dispositivi disponibili. E questo è solo l'inizio...

CAMMINA CAMMINA...

La tecnica 3D usata in **Battlecorps** è un'evoluzione di quella usata per **Thunderhawk**. All'interno del Walker, vedrete sullo schermo lo svolgersi dell'azione e i dispositivi di difesa disponibili pronti all'utilizzo, il tutto caratterizzato da una cura estrema dei particolari. Ci sono altri optional degni di considerazione, come i vari ostacoli e gli stessi nemici che cambiano a seconda del tipo di terreno e atmosfera (lava o ghiaccio, tanto per fare un esempio). Tuttavia **Battlecorps** è molto più semplice da controllare rispetto al suo predecessore. Usando il pulsante A insieme al joypad è possibile muovere il walker in ogni direzione, saltare sulla superficie e controllare che non ci siano nemici muovendo la testa a destra e a sinistra. Gli avversari sono facilmente localizzabili grazie a un radar posto al centro della strumentazione e possono presentarsi sotto forma di walker, millepiedi robotici e altre conosciute specie di insetti: occhio perché possono apparire da ogni direzione. Inoltre alcuni di questi si nascondono nel terreno e possono essere distrutti solo quando escono allo scoperto per attaccare. Il vostro mezzo può subire un numero determinato di attacchi, ma state attenti a non cadere nella lava o camminare sopra spuntoni, mine o simili.

CORPS

CASA PRODUTTRICE

CORE DESIGN

DATA DI USCITA

APRILE

GENERE

SPARATUTTO

MACCHINA

PIANETI LUNATICI

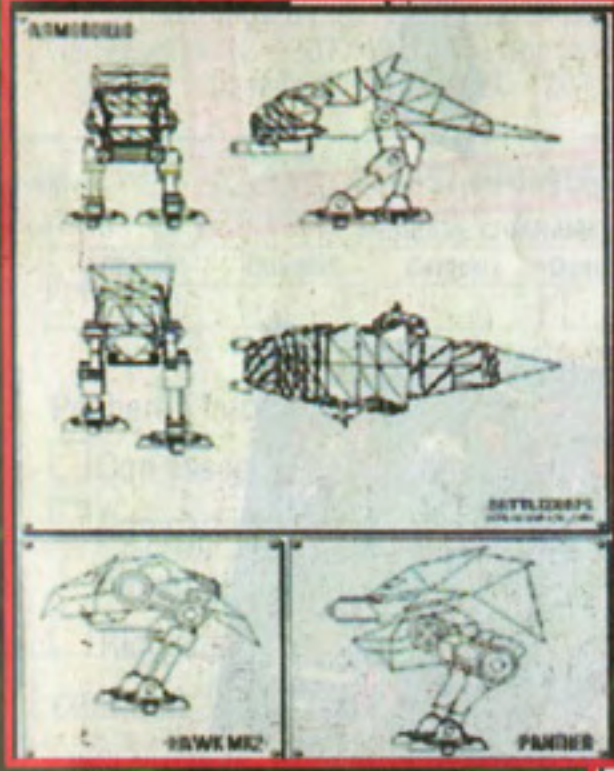
Ognuna delle cinque lune in cui si svolge l'azione del gioco ha una struttura differente a seconda che si trovi più o meno vicina al sole di Mandelbrot. Ecco qui una breve guida riguardo a ciò che potete trovare:

VEGRA
Un pianeta vulcanico dalle condizioni molto ostili e privo di vita. Il 75% della superficie e ricoperto di lava. Tuttavia esso rappresenta un punto di importanza vitale per la IMC dato che da questo piccolo pezzo di terra incandescente viene estratto un raro minerale, il Meridium.

CYGNI
Un pianetino costituito principalmente di acqua. Qui non sono presenti terre emerse e la maggior parte dell'azione si svolge nelle profondità acquatiche dove verrete attaccati da rane, draghi volanti e tartarughe.

DRAKO
Un'altra luna vulcanica caratterizzata da venti superficiali che superano i 600 Km/h. Un sistema di tunnel è usato per estrarre il Meridium e i nemici hanno la forma di ragni e vermi.

CALIBAN
Il pianeta del ghiaccio. Le condizioni atmosferiche sono molto sfavorevoli e i nemici saranno avvantaggiati dalla maggiore difficoltà che incontrerete per muovervi lungo la superficie ghiacciata.

MOEBIUS
L'atmosfera non permette alla luce di passare attraverso di essa e dovrete fare molta attenzione ai nemici che tenteranno di prendervi di sorpresa approfittando della situazione.

SKELETON KREW

PREVIEW

SKELETON KREW	
CASA PRODUTTRICE	CORE DESIGN
DATA DI USCITA	INIZIO '94
GENERE	SPARATUTTO
MACCHINA	

Un'altro shoot' em up? No basta, non se ne può più! Ah, ma questa volta c'è la visuale isometrica. Beh, allora... **Skeleton Krew** è ambientato nell'anno 2070 e in 16 Mbit di azione dovrete impersonare uno dei tre esoscheletri ultraipertecnologici: Spine, Rib e Joint. Il vostro scopo è quello di trovare ed eliminare i soliti nemici, rappresentati per lo più dagli sgherri e dal capo della Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated (DEAD Inc.), Moribund Kadaver.

Seguendo la trama del più classico fumetto fantascientifico, **Skeleton Krew** vi porterà attraverso diverse locazioni del sistema solare, in una sorta di gara contro il tempo, allo scopo di impedire ai nemici di raccogliere gli elementi neccessari per costruire la Psyko Machine, con la quale Kadaver intende conquistare l'universo.

Ci sono diverse locazioni con diversi obiettivi da raggiungere, sequenze animate tra i vari livelli, la possibilità di interagire con i vari personaggi, sezioni di corsa, terrificanti guardiani, potentissime armi e violenza gratuita. Bella lì!

SPINE

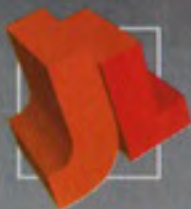
Armato di un cannone Pulverax al plasma, dotato della forza di un buldozer e la velocità di un jet, Spine è stato costruito come Marlon 7 nel 2040, ma la sua aggressività lo ha portato ad essere disattivato per diversi anni. Ripristinato e modificato nel 2058, Marlon è ritornato in vita come Spine diventando uno dei migliori elementi della squadra Skeleton.

RIB

Una donna cibernetica con caratteristiche di velocità e potenza notevoli. Nata come Barbarella 27 era stata creata allo scopo di diventare un'implacabile guerriera da impiegare in missioni speciali. Modificata e rinominata Rib, è stata reclutata dalla Skeleton per le sue ottime qualità.

JOINT

Ha una massa gigantesca e un'incredibile potenza. Nato nel 2043 in Russia come Ygor 9 e trasformato successivamente in cyborg, è stato un membro di una setta terroristica conosciuta come Karnage Kommandos. Invogliato dai facili guadagni si è inserito nella **Skeleton Krew** come Joint.

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nella speranza di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire gli amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere tutti, ma proprio tutti i videogiochi in commercio.

JACKSON LIBRI

In vendita nelle migliori librerie della tua città

SEGA MEGA DRIVE Games Secrets
Tutti i segreti e le strategie vincenti per i migliori giochi del tuo SEGA MEGA DRIVE. 4 libri in un pratico cofanetto. 704 pagine
Codice SMCO Lire 29.500

SUPER NINTENDO Games Secrets
Tutti i segreti e le strategie vincenti per i migliori giochi del tuo SUPER NINTENDO. 4 libri in un pratico cofanetto. 704 pagine
Codice SNCO Lire 29.500

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI PER CONSOLE
Oltre 200 pagine di trucchi segreti e cheat mode per: ATARI, LYNX, NEO GEO, NINTENDO, PC ENGINE, SUPER NINTENDO, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE. Oltre 500 giochi risolti per voi! 208 pagine
Codice 1262 Lire 15.000

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI
DEAN CORISH
TRUCCHI, SEGRETI E CHEAT MODE PER CONSOLE
BEST SELLER

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI trucchi e segreti PER COMPUTER E CONSOLE
Oltre 400 pagine di consigli, trucchi e soluzioni per tutti i giochi esistenti sul mercato. 408 pagine
Codice 1101 Lire 39.000

POLVERIZZA I TUOI RECORD!

SUPER NINTENDO GAMES SECRETS
STRATEGIE, SEGRETI, TRUCCHI E CHEAT MODE

SEGA MEGA DRIVE GAMES SECRETS
SEGRETI, TRUCCHI E CHEAT MODE

JACKSON

PUOI RICEVERE DIRETTAMENTE A CASA I LIBRI CHE PREFERISCI

Per il pagamento utilizzare il c/c postale numero 23444201 (intestato a Jackson Libri via Rosellini 12 - 20124 Milano) oppure compilare il coupon e spedire in busta chiusa a Jackson Libri casella postale 10020 - 20124 Milano o inviare via Fax al numero 02/6964231

SUPER

SÌ, INVIATEMI I VOLUMI SOTTOELENCATI

INDICARE CHIARAMENTE CODICI E QUANTITÀ DEI VOLUMI RICHIESTI								
Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice

+ LIRE 6.000 PER CONTRIBUTO FISSO SPESE DI SPEDIZIONE

Pagherò l'importo totale di lire ____

☐ Con assegno (allegato) numero ____ della Banca ____

☐ Con carta di credito: ○ American Express ○ Visa ○ Carta Sì

numero ____ scadenza carta di credito ____

☐ Richiedo ricevuta (Partita IVA numero ____)

COGNOME ____ NOME ____

VIA E NUMERO ____

CAP ____ CITTÁ ____ PROV. ____

TEL.(____) ____ DATA ____ FIRMA ____

ART OF

Uno dei numerosissimi coin-op prodotti dalla SNK, con la speranza di bissare il grandissimo successo ottenuto dalla Capcom con **Street Fighter 2**, portava il titolo di **Art of Fighting** e presentava un modulo di gioco tutt'altro che innovativo, ma comunque caratterizzato da alcuni tocchi grafici di buon livello. Tocchi che lo rendevano un titolo appetibile quantomeno per i giocatori non troppo esigenti. In che cosa consistevano queste piccole chicche? Beh, non certo nel set di giocatori, composto sempre dai soliti dieci personaggi con le solite mosse speciali ottenibili mediante il solito smanettamento sovrumano. La cosa che lo rendeva particolare era una insolita zoomata di telecamera che avvicinava o allontanava la visuale dalla scena del pestaggio creando effetti singolari e piacevoli. Peccato che tutto questo, nella presente versione Megadrive, non compaia neanche.

DATTI UNA MOSSA

Ovvero le supermosse dei due personaggi principali. Solo con questi due buzzurri è possibile portare a termine la missione contro il Megadrive, mentre nel modo versus è possibile utilizzare tutti i dieci personaggi sfidando un secondo giocatore.

Hyper Punch: giù, diagonale bassa-destra, destra, pulsante dei pugni.

Hyakuretsu Punch-Hyakuretsu Kick : avanti, indietro, avanti, pulsante dei pugni.

Super Power Punch: avanti, indietro, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra, pulsante dei pugni.

Super Power Kick: giù, diagonale bassa-destra, destra, pulsante dei calci.

COMMENTO

E rieccolo qua! Il solito picchiaduro come tanti altri, creato con la stessa carenza di idee come molti altri, dotato dello stesso basso livello di difficoltà come molti altri, che ha ben poco da spartire con la versione da sala giochi come molti altri. La grafica è forse la cosa più carina di tutto il gioco: i personaggi hanno dimensioni ragguardevoli e sono animati discretamente. La caratterizzazione è piuttosto simile alla controparte da sala, di cui sono state riprese tutte le principali mosse, comprese quelle segrete, anche se è da rimarcare una effettiva carenza di aspetti piuttosto singolari e divertenti, non ultimo il fatto di poter strappare a King il reggiseno confutando quanto madre natura sia stata gentile cone lei (nei momenti difficili il buon Char viene sempre a galla...NdPaolo). Inezie a parte, gli aspetti che hanno fatto la fortuna (ma quando mai?) del coin-op erano i continui effetti di zoomata sui personaggi e di ravvicinamento di visuale nei casi si eseguissero mosse speciali, aspetti del tutto ignorati nella presente conversione per il sedici bit Sega. Con cosa rimaniamo quindi? Semplice, con otto personaggi ispirati ad un famoso coin-op che si muovono su scenari direttamente tratti dallo stesso e che, naturalmente, perdono in maniera indescrivibile in fatto di grafica e di sonoro. Non è certo l' unico picchiaduro di questi ultimi tempi e, a conti fatti, risulta sicuramente inferiore a Eternal Champions che, dal canto suo, non era già nulla di particolarmente eccezionale. Fate un po' i conti.

Char Aznable

Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

ROBERT
GOES TO SOUTH TOWN WITH HIM.

RYO
NAME :RYO SAKAZAKI
BIRTH :2 AUGUST
WEIGHT :68KG
GOES INTO THE DANGEROUS SOUTH TOWN.

FIGHTING

CASA PRODUTTRICE
TAKARA
GENERE
PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO

Incredibile il tempo che ci è voluto ad arrivare alla fine di questo picchiaduro: un quarto d'ora circa. Conosco molto bene la versione da sala giochi e non posso che rimanere alquanto titubante di fronte alla presente conversione su Megadrive. Alcuni fondali dimostrano una carenza di colori piuttosto evidente ed il fatto che i personaggi siano stati caratterizzati discretamente non serve sicuramente a mascherare le lacune di un gioco troppo privo di spessore. Come ha detto giustamente Char, gli unici motivi che potevano spingere a giocare la versione da sala erano gli incredibili effetti grafici con il continuo avvicinamento e allontanamento dalla scena di blastaggio, anche se alle prime partite rendeva un pochino più arduo ottenere la completa padronanza sullo sprite.
In questa ennesima trasposizione su console il tutto è stato ignorato, rendendo lo svolgimento dell'azione talmente monotono che certe volte non si vede l' ora di portare a termine il combattimento per vedere il finale e riporre la cartuccia in un cassetto. Privato di tutti i suoi aspetti più singolari **Art of Fighting** non è altro che un picchiaduro mediocre, dotato di mosse speciali neppure troppo originali e di una longevità a dir poco esigua.

Sonlaz

GRAFICA 75

▲ Sprite disegnati piuttosto bene ma animati in maniera orripilante
▼ Manca qualche piccola animazione nonché la zoomata sui colpi

SONORO 69

▼ Nulla di particolarmente esaltante, sia per le colonne sonore, sia per gli effetti
▼ Le voci digitalizzate fanno veramente ribrezzo

LONGEVITÀ 76

▲ Le mosse del coin-op sono state ricreate piuttosto bene e lo scorrimento dell azione è lineare
▼ Purtroppo il set di mosse speciali non è certo dei più vari

GIOCABILITÀ 64

▼ Decisamente troppo semplice da portare a termine e la voglia di giocarci passerà ben presto anche se giocato al livello Hard

GLOBALE 69

Un picchiaduro non troppo esaltante privo degli effetti speciali che hanno decretato la fortuna della versione da sala

MEGA REVIEW

GROUND

COMMENTO

Non c'è nulla di sbagliato in un poco di salutare discordi, e **Ground Zero Texas** ha provocato giusto quello in redazione. Personalmente, l'ho trovato una gran bel titolo; superiore a **Night Trap** e molto più giocabile di **Lethal Enforcers**. Il gioco lascia fare molto al caso, quindi, a differenza di LE, non è possibile memorizzare i livelli. La qualità delle immagini è leggermente superiore allo standard del Mega CD, e l'accesso al dischetto è così rapido da far vergognare il 3D0. Tuttavia, devo convenire con Simon che le sequenze cinematografiche introduttive con l'andare del tempo diventano ripetitive. Tutte i pezzi migliori si trovano a gioco inoltrato e ci vorrà una certa tenacia per vedersi tutti i 110 minuti di film (questo è un gioco su due CD). Ad ogni modo, devo dire che con prodotti come **Double Switch** e questo **Ground Zero Texas**, la Digital Pictures farà rodere il fegato ai possessori di sistemi a CD più "grossi" come il CD-i!

Fabio

Direttiva della CIA G Z T 5/11. La situazione a El Cadron è critica. Gli strumenti riferiscono un aumento dell'attività aliena. Il Quartier Generale ha autorizzato due tipi d'azione: Avvicinamento o l'Opzione Zero. Segue rapporto strettamente confidenziale: la situazione a El Cadron è venuto alla luce circa tre settimane fa. In qualche modo, un contingente di extraterrestri ha fatto un atterraggio presso la cittadina in questione e ha cercato di stabilirvisi mediante una sorta di clonazione cellulare degli abitanti. Da quando il fatto è stato scoperto, la CIA ha tenuto la cosa nel massimo riserbo, isolando l'area incriminata con la disposizione di una quarantena per incidente biologico e usando tale precauzione per tenere a bada i media. Una base operativa è stata approntata per rimuovere gli invasori dalla popolazione di El Cadron. La CIA ha posto un tempo limite su questa azione per impedire ulteriori infiltrazioni. L'eventuale fallimento dell'operazione farà scattare l'Opzione Zero: un B-2 carico di ordigni nucleari, pronto a partire per fare piazza pulita.

ALIENS, GO HOME!

Le armi di cui le telecamere sono inizialmente munite, non sono sufficienti ad uccidere gli alieni, quindi dovete ritornare continuamente su di essi per stordirli. La seconda parte del gioco vi vedrà scovare armi migliori per rispedire gli alieni sul pianeta dal quale provengono.

BELLICA, QUESTA TELECAMERA!

Il paesucolo di El cadron è visibile mediante quattro "battlecam" (un incrocio fra una telecamera a focalizzazione automatica e un'arma dotata di mirino elettronico) collocate in posizioni strategiche nel centro della città. Si tratta semplicemente di commutare da una telecamera a un'altra. Gli alieni sono al corrente di tale sistema e mirano a mettere fuori uso le telecamere.

LENTI A CONTATTO

Le telecamere 1, 2 e 3 sono manovrate da appositi incaricati. Questi signori sono in grado di riparare telecamere guaste, ma la loro funzione più importante è quella di perquisire i corpi degli alieni storditi per cercare degli indizi. E' in questo modo che viene scovata l'ubicazione del luogo in cui sono nascoste le armi aliene. Purtroppo i vostri operatori alla telecamera hanno l'abitudine di farsi rapire spessissimo, quindi dovete tenerli d'occhio costantemente.

ZERO TEXAS

IN PRIMA VISIONE TV: IL DANNO

Le telecamere sono dei gingilli molto resistenti e possono assorbire fino a dieci colpi ciascuna (il danneggiamento viene esibito sul vostro display). Via via che i danni aumentano, la telecamera comincia a non funzionare, perdendo colore prima e risoluzione dell'immagine poi. La perdita di una telecamera vi costerà la cessione di una locazione al nemico. La perdita della telecamera 4 (quella su cui vi trovate) vi costerà invece la partita stessa. Fortunatamente ogni telecamera è munita di uno scudo anti-blastaggio, da attivarsi soprattutto quando la telecamera a rischio non è sotto il vostro controllo diretto.

COMMENTO

Avendo letto che questo gioco avrebbe dato un significato del tutto nuovo alla parola "videogiocare" e avendo apprezzato parecchio **Night Trap**, ho atteso con molta ansia l'arrivo di **Ground Zero Texas** in reda. Devo ammettere che è tecnicamente superiore a **Night Trap** (vuoi per la grafica vuoi per la rapidità d'accesso al dischetto) e molto più divertente di **Lethal Enforcers** (mai pensato che fosse un granché, comunque). Tuttavia, non penso che sia significativamente superiore in ognuno di questi fattori e dopo l'iniziale apprezzamento nei riguardi dei miglioramenti tecnici e un paio d'ore di gioco, mi sono presto stancato della sua ripetitività. Mi sono piaciuti i pezzi casuali dove chiunque, nella folla, può risultare essere il bersaglio ma queste sezioni sanno troppo di tirassegno per i miei gusti, perché dopo un po' diventano monotone. **GZT**, inoltre, è impegnativo, il che in molti sensi è una buona cosa; bisogna comunque riconoscere che a forza di rivedere le stesse scene si rischia di annoiarsi.

Simon

TIRO INCROCIATO

In **Ground Zero Texas** le sparatorie assumono due forme diverse. La prima, e più frequente, è la sequenza di tirassegno, nella quale il vostro mirino a croce scandaglia una schermata statica in attesa che gli alieni escano allo scoperto. La seconda è una sequenza cinematografica dal vivo, dove qualcuno improvvisamente estrae una pistola. E' lecito pensare che queste sequenze possano essere facilmente memorizzate, ma molte di esse sono state filmate parecchie volte, con differenti tizi a impersonare gli alieni ogni volta!

DEC 1995 GROUND ZERO TEXAS

CASA PRODUTTRICE
SONY

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92
▲ Il sistema Cinepak rende **GZT** uno dei migliori "video" su Mega-CD
▼ Le scene di tirassegno sono un po' piatte

SONORO 90
▲ Una bizzarra colonna sonora ed effetti in perfetta sintonia con l'atmosfera Texana del gioco
▼ Il rullo di tamburi nella sezione di tirassegno è un po' fastidioso

LONGEVITÀ 85
▲ C'è parecchia roba da fare
▼ Durante l'azione ci sono troppi tempi morti

GIOCABILITÀ 83
▲ E' molto impegnativo e sta su ben due dischetti!
▼ Sempre le stesse sequenze

GLOBALE 84
I giochi della Digital migliorano costantemente e Ground Zero Texas è indubbiamente uno dei migliori visti finora

MEGA REVIEW

CHUCK ROCK II

Senz'altro conoscerete tutti le gesta di questo eroico cavernicolo che qualche tempo fa, superando mille ostacoli, aveva liberato l'amata Ofelia dalle grinfie del malvagio Gary Gritter. In questi anni il vecchio Chuck, oltre a sposare la sua bella, ha inventato la prima macchina di pietra e si è accaparrato il negozio di granito della sua città rimediando un bel gruzzolo. Ma si sa, le fortune di qualcuno spesso coincidono con le disgrazie altrui:. Questo altrui ha un nome: Brick Jagger, che dopo l'invenzione del nostro amico rischia il fallimento. C'è un proverbio che dice: "se non puoi batterli unisciti a loro". Beh, Brick non deve averne mai sentito parlare visto che ha rapito Chuck, lo ha incatenato e per liberarlo vuole che gli sia consegnato il progetto dell'automobile. Occhio però: non bisogna mai fare i conti senza l'oste (ma cos'è, il dizionario dei luoghi comuni? NdCaval donato) rappresentato in questo caso dal figlioletto di Chuck che con clava, biberon e pannolino si è messo alla ricerca del suo papà. Che dite: ce la farà a salvarlo?

COMMENTO

I seguiti dei grandi film (**Rocky, Arma Letale, Highlander**) solitamente non riscuotono il successo del loro predecessore, ma sembra proprio che in questo periodo non si possa dire altrettanto dei videogiochi. Il mese scorso ci siamo sollazzati con **Toejam & Earl 2** e adesso ecco **Chuck Rock 2**, un platform davvero niente male: grafica carina con personaggi e fondali ben disegnati, buon sonoro e qualche scenetta divertente. E poi ragazzi, c'è la presentazione...

Sanlaz

MA SEI UN ANIMALE!

Il cane sarà forse il miglior amico dell'uomo, ma Junior incontrerà nel suo tragitto molti altri animali che gli daranno una mano: ad esempio dando un'amichevole clavata (o è una clavata, o è amichevole, fammi capire... NdSimon) sulla schiena delle lucertole situate sul bordo di alcuni fossi, farete loro allungare il collo per raggiungere l'altra sponda. Ci sono anche delle scimmiette disposte a tutto per una banana e se riuscirete a salvarne alcuni (come i triceratopi) la loro gratitudine sarà tanta da portarvi in spalla ed evitare, ad esempio, le lame di alcuni fossi.

Si ringrazia NEWEL per il CD

SON OF CHUCK

CASA	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Non sono un amante dei platform e preferisco di gran lunga i giochi sportivi (alla faccia del "chi se ne frega"), ma **Chuck Rock 2** è una piacevole eccezione alla regola. Forse perché prima avevo visto una serie di titoli concorrenti al premio "fetecchia dell'anno", ma **CR2** mi è sembrato alquanto divertente (e non solo perché la clava è più grossa del bambino): non ci vuole molto tempo per impratichirsi coi comandi e non è nemmeno molto facile riuscire a liberare il babbo. Certo, non è impresa impossibile arrivare alla fine del gioco, ma i mostri di fine livello sono degli ossi duri. In definitiva un buon gioco, ma un po' sprecato sul Mega CD.

Alex

DA GRANDE FARO' LO SCULTORE

Dopo aver sconfitto i mostri di fine livello entrerete in uno schermo bonus. Nel primo vi trovate sotto un albero di mele in compagnia di un cane (chiamato Fido) o qualcosa di simile: il vostro scopo è quello di riuscire a fare cadere le mele, ma siccome siete troppo piccoli (non voi, il personaggio) dovrete salire sulla schiena dell'animale che in cambio se le papperà non appena cadute al suolo. Il secondo è una gara di canottaggio dove Chuck "Abbagnale" Jr se la dovrà vedere contro una tartaruga e lo stesso Fido. Infine c'è la gara di scultura: bisogna modellare, con delle clavate, un enorme macigno cercando di riprodurre il vostro babbo in posa eroica. Il problema è che avete 15 secondi di tempo per portare a compimento l'opera (chi ha detto "così tanti?").

GRAFICA 86
▲ Personaggi e fondali ben disegnati e colorati egregiamente: mitica l'introduzione

SONORO 84
▲ Le capacità del Mega CD sono state sfruttate più che discretamente

LONGEVITÀ 84
▲ Un buon numero di livelli...
▼ ...ma è forse un po' troppo facile da portare a termine

GIOCABILITÀ 87
▲ Impadronirsi dei comandi è un gioco da ragazzi

GLOBALE 85
Un buon platform game, stranamente migliore del suo predecessore

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Fino all'anno scorso, per il Megadrive non esistevano molte simulazioni sportive dedicate alla boxe e le poche disponibili non erano molto apprezzate, se non da una ristretta cerchia di fanatici. Gli unici due titoli degni di considerazione erano **James "Buster" Douglas Boxing** e **Evander Holyfield's "Real Deal"** Boxing ma entrambi non erano in grado di soddisfare le varie esigenze dei giocatori, in quanto tutto quello che offrivano era una vista bidimensionale del ring e un paio di sprite che si muovevano come robot. La situazone non cambiò finché non fece la propria comparsa Muhammad Ali Heavyweight Boxing che rivoluzionò la scenografia delle simulazioni boxistiche includendo al proprio interno un'incredibile prospettiva 3D, eccellenti animazioni e il ring che ruotava a seconda dei movimenti dei due boxers. Tutto ciò, naturalmente, fece la felicità dei vari fan videoludici di questo sport, fan che ora espoderanno letteralmente di gioia appena vedranno questo **Greatest Heavyweights**, una mega cartuccia da 16Mbit piena di grafica e sonoro incredibili. Pensate che i maghi della Sega hanno definito **GH** la migliore simulazione di questo sport mai apparsa sul Megadrive! Bella lì.

COMMENTO

Greatest Heavyweights è sicuramente un buon titolo. Mi ha sempre divertito il fatto di poter creare i miei atleti definendone le caratteristiche come lo sguardo arcigno e i capelli verdi e il fatto di poter impersonare i più grandi campioni di questo sport è sicuramente un'ottima cosa (anche se non capisco come mai non sia stato inserito Mike Tyson). Il sonoro è buono, gli sprite enormi e molto ben definiti, ma il gioco manca dell'elemento fondamentale, ossia la giocabilità. Le mosse disponibili sono troppo limitate, le animazioni leggermente scattose e la scarsa varietà dell'azione rende il tutto estremamente noioso. Come abbiamo già detto, GH non è un brutto titolo, per carità, ma **Muhammad Ali Heavyweight Boxing** è sicuramente meglio.

Bio Massa

MITICI CONTENDENTI

Oltre ai 30 atleti "normali", come contendenti al titolo di campione i programmatori hanno inserito i più grandi protagonisti della storia della boxe, passata e presente, tutti appartenenti rigorosamente alla categoria pesi massimi. Si passa quindi dal mitico Jack Dempsey, che combatteva nel 1920, a campioni recenti del calibro di Muhammad Ali e Larry Holmes.

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORT
DISTRIBUZIONE	AMERICANA
VERSIONE	1/2
NUMERO GIOCATORI	MEGADRIVE

GRAFICA 79
▲ Gli sprite dei boxers sono molto ben definiti
▼ Le animazioni sono scattose e il tutto soffre di sindrome da prospettiva 2D tipica dei giochi di boxe

SONORO 80
▲ Ottimi effetti sonori e fantastiche frasi digitalizzate dei vari boxers

LONGEVITÀ 78
▲ E' molto semplice prendere familiarità con i controlli
▼ Il gioco è troppo limitato se confrontato con **Muhammad Ali**

GIOCABILITÀ 74
▲ 40 boxers sono più che sufficienti per organizzare entusiasmanti tornei
▼ La giocabilità limitata lo rende noioso dopo poche partite

GLOBALE 76
Una simulazione di boxe con una buona varietà e una discreta velocità, ma non sufficientemente valida per farne un titolo vincente

MEGA REVIEW

JURASS

Scommetto che state sbagliando: sicuramente penserete che **Jurassic Park** sia la conversione per Mega CD del gioco ispirato dalla celeberrima pellicola spielberghiana. E invece no. Questo CD è effettivamente ambientato nel famosissimo parco dei dinosauri, ma la trama non ha niente a che vedere con il lungometraggio. Si tratta in pratica di un **Jurassic Park 2**, una storia che si svolge successivamente agli eventi descritti nel film. Non vi tengo ancora sulle spine e vi racconto di cosa si tratta...

Eravate in volo con il vostro elicottero, quando siete stati sorpresi da una terribile tempesta tropicale e vi siete schiantati proprio vicino al parco. Questo però ha subito gravi danni durante la tempesta ed è stato frettolosamente evacuato da parte dei suoi abitanti; anche le strutture non sono più in buono stato e molti dinosauri sono ora liberi di girare indisturbati per tutta l'isola. Se da un lato questa notizia farà la gioia di molti animalisti convinti, dall'altro bisogna evidenziare che tale eccessiva libertà li espone a gravi pericoli, rischiando di farli morire e vanificare così anni di duro lavoro. Il vostro compito sarà quello di

VISITA GUIDATA

In giro per il parco troverete alcuni schermi informativi sui diversi tipi di dinosauri. In un piccolo filmato l'esimio professor Robert T. Bakker (che ha una incredibile somiglianza con Macho Man) vi illustrerà le principali caratteristiche delle varie specie. Apparentemente sembra una cosa inutile, ma vi può aiutare per capire come si comportano i dinosauri all'interno del gioco.

IL TEMPO STRINGE!

Naturalmente avete il tempo limitato in questa avventura. Come se non bastasse poi, oltre al conto alla rovescia che scandisce il secondi che vi rimangono, dovrete portare al più presto nell'incubatrice le uova che raccoglierete. Una volta tolte dal nido infatti queste inizieranno a raffreddarsi, mettendo in serio pericolo la vita del piccolo dinosauro che contengono. Svelti, svelti!

Si ringrazia: Newel per il CD

COMMENTO

Penso di essere uno dei pochi italiani che, per scelta, non è andato a vedere il film di Spielberg. Sono stato contento quindi di non aver dovuto recensire una conversione del film. Non sono però riuscito a salvarmi completamente dal fenomeno Jurassic e così ora eccomi qua a parlare di quello che potremmo considerare il seguito videoludico del film. Tecnicamente non si tratta di una brutta avventura dinamica: bella grafica, ottime animazioni, belli effetti sonori, in pratica sono state ben sfruttate le potenzialità del Mega CD. Peccato che lo schema di gioco, e tutta l'avventura in genere, non sia un granché. Non c'è un po' di emozione, qualche spunto interessante, tutto scorre in modo terribilmente monotono. Passata l'esaltazione per la parte tecnica e la curiosità suscitata dal fatto che si parla di **Jurassic Park** vi accorgerete che il gioco che vi rimane tra le mani non è niente di eccezionale.

Marco

IC PARK

n
KIOSK
IS REQUIRED

NIENTE VIOLENZA, PLEASE!

Il vostro compito è quello di salvare i dinosauri, non di ucciderli. Non c'è da stupirsi se nel gioco potrete trovare armi in grado solo di tramortire i jurassici bestioni. Bel pensierino, quando però si viene caricati da un triceratopo il mio istinto di sopravvivenza mi fa desiderare dannatamente di avere in mano qualcosa di un po' meno inutile (come potete vedere Marco è uno dei più grandi sostenitori del WWF... - Ndr)

girare per il parco in cerca delle uova di dinosauro e di portarle, il più in fretta possibile, nella incubatrice. La sopravvivenza dei dinosauri e nelle vostre mani, si sono già estinti una volta, fate in modo che ciò non si ripeta!

POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI...

I progressi della tecnica! Oltre a ottime animazioni e bella grafica **Jurassic Park** vi offre anche il rivoluzionario sistema stereo QSound, che permette effetti sonori veramente coinvolgenti... sempre che disponiate di un televisore con casse stereo! Potrete così sentire i versi di tutti i dinosauri come se stessero in casa vostra comodamente seduti sul divano di alkantara. Inquietante!

11:36:55

11:34:53

COMMENTO

Certe cose proprio non le capisco: spendono miliardi per aggiudicarsi i diritti di un colosso come **Jurassic Park** e poi cosa tirano fuori? Un gioco che non ha praticamente nulla a che vedere con il film e che in comune ha solo l'ambientazione! Boh, chi li capisce è bravo. Enigmi irresólubili a parte, bisogna constatare che alla Sega hanno fatto un discreto lavoro: le animazioni sono carine, gli effetti sonori sono radicali e, almeno nelle prime partite, ci si diverte abbastanza. La pecca principale di questo titolo rimane però la longevità: difficilmente riuscirete a infilare il dischetto argentato nello slot del Mega CD per decine e decine di volte perché, come ha detto giustamente Marco, verrete attanagliati dalla monotonia e non passerà molto tempo prima che torniate a giocare a **Silpheed**. Speriamo che **Demolition Man** sia ben superiore...

Simon

JURASSIC PARK
PRESS START BUTTON

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
AVVENTURA
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 80
▲ Animazioni varie e ottimamente realizzate
▼ Sprite non sempre all'altezza

SONORO 79
▲ Stupende le diverse voci dei dinosauri
▼ Musichette davvero noiose

GIOCABILITÀ 70
▲ Vi troverete subito immedesimati nel gioco
▼ Peccato che non ci sia granché da fare

LONGEVITÀ 69
▼ Vi accorgerete ben presto che non serve solo la bella grafica a fare un buon gioco

GLOBALE 71
Un tie-in dalla buona realizzazione tecnica, ma con alcune lacune di fondo nello schema di gioco. Piacerà forse ai fedeli della dinosauromania

MEGA REVIEW

DOUBLE

The Edward Arms: costruzione risalente all'inizio del secolo, edificata da un architetto probabilmente alterato mentalmente (dev'essere lo stesso che ha progettato il Luxor di Las vegas) che ha mischiato stili totalmente differenti (si vedono influenze egizie e vittoriane) per eleborare quella che un tempo era un'autentica reggia. Ora il palazzo è parecchio decaduto e le stanze chilometriche sono state trasformate in appartamenti per comuni mortali, anche se il fascino dell'abitazione è rimasto in parte immutato.
Gli anni sono passati e nessuno si è preoccupato del continuo logorio dell'Esward Arms, fino all'arrivo di Eddie. Questo... ehm... tipo alternativo ha esplorato la casa millimetro per millimetro, ha trovato tutti i vecchi condotti delle lavanderie, i passaggi segreti, le stanze nascoste... Ha così deciso di costruire un sofisticatissimo sistema di allarme per evitare evenuali intrusioni di ladri e criminali: ora però è stato rinchiuso in cantina e starà a voi prendere possesso del suo sistema per difendere l'abitazione. Come? E' presto detto: in ogni stanza ci sono delle trappole: botole, pavimenti semoventi, lampadari a scatto... Tenendo d'occhio il radar dovrete intercettare gli intrusi, azionare la trappola e farla scattare quando questi vi passerano sopra. Se ci riuscite vedrete una bella sequenza in Full Motion Video che vi gratificherà, altrimenti... sono cavoli vostri!

COMMENTO

Grande. Secondo me **Double Switch** riassume il divertimento e la semplicità di **Night Trap**, aggiungendo un bel po' di azione e di giocabilità (senza parlare dei miglioramenti tecnici). Come nel già citato **Night Trap**, il gioco si riduce a far funzionare delle trappole, ma in questo caso abbiamo un sacco di nemici e diversi tipi di meccanismi in ogni stanza. Nella seconda parte poi, dove bisogna scoprire il colpevole di un omicidio, la trama cambia radicalmente e si scoprono nuove trappole. Il palazzo è stato creato alla perfezione e le leggiadre fanciulle aggiungono qualcosa alla recitazione globale. Ottimi anche l'accesso al CD (grazie al sistema Instaswitch) e la dimensione delle immagini (grazie al Cinepak, come in **Ground Zero Texas**). Il miglioramento maggiore riguarda comunque la giocabilità: l'azione si fa tosta sin dalle prime battute e ci sono un sacco di modi per "morire". Se vi è piaciuto **Night Trap** adorerete **Double Switch**.

Paolo

COMMENTO

Carino. Non saprei davvero come altro definire questo **Double Switch**. Certo, non si può affermare che sia un gioco senza troppe pretese visto che ci hanno speso miliardi su miliardi, ma per un po' di tempo diverte e acchiappa. Il problema principale è quello della struttura di gioco: è una sorta di **Dragon's Lair** cinematografico evoluto in cui la capacità di memorizzare ha la meglio sulla abilità del videogiocatore. Così finché si riesce a stare dietro ai primi nemici non si può scappare dal monitor, ma quando le mosse da ricordare diventano numerose la frustrazione prende il sopravvento e vien voglia di scaraventare Megadrive, Mega CD e **Double Switch** fuori dalla finestra (azione peraltro alquanto improbabile visto che ci troviamo in uno scantinato). Cosa possiamo dire della realizzazione grafica? Il full motion video non è male, specie se paragonato a certe porcherie che ci sono in giro per Mega CD, il sonoro è ok e il tutto si attesta su livelli più che soddisfacenti. Insomma, per farla breve, **DS** è un passo giusto verso quei film interattivi che tutti paventano per il futuro prossimo venturo, ma non è un titolo che da solo giustifichi l'acquisto del Mega CD. Fate vobis.

Simon

Si ringrazia NEWEL per il CD

SWITCH

DOUBLE SWITCH
START GAME
OPTIONS
HIGH SCORES
PRESS START

CAST [IN ALPHABETICAL ORDER]

Nella casupola incriminata vivono un tot di persone che incontrerete man mano nel corso della video-avventura (se così si può definire). Eccoli, in rigoroso ordine alfabetico...

ALEX - E' una giovanissima giornalista bionda e avvenente che vive nell'appartamento a sinistra del primo piano. Eddie ne è invaghito, quindi tenete sempre un occhio sulla mappa e occhio alla sua casa.

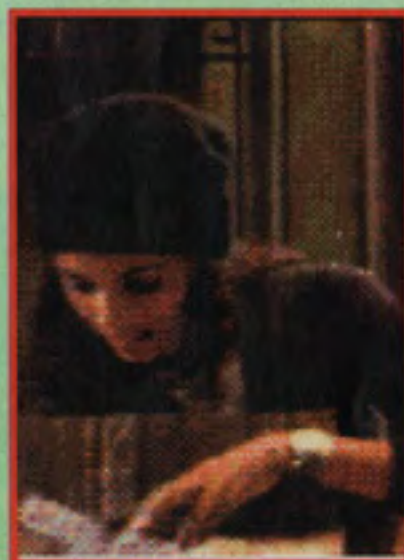
BRUTUS - Un criminale di quelli veri. Ha passato la maggior parte della propria esistenza dietro le sbarre e ora vive nell'appartamento a destra del secondo piano. Fate attenzione perché è pericoloso.

EDDIE - Siete voi, cioè no... è il personaggio che controllate voi. Eddie è impersonato addirittura da Corey Haim che tutti senz'altro ricorderete nel film **The Lost Boys**. No? E allora non potete aver dimenticato la fantastica interpretazione in **California Skate**, film di culto per tutti i fan dei B-movie anni '90. Questo folle (bello il cappellino però) è l'inventore del sistema di sicurezza del palazzo, ma ora è rinchiusa in cantina e stara a voi riuscire a tirarlo fuori...

ELIZABETH - E' la manager del palazzo. Nel ruolo di Elizabeth c'é la mitica Deborah Harry, ex-cantante solista, ex-cantante nel celeberrimo gruppo Blondie e, se non andiamo errati, ex-pornostar. Mah, comunque sia, sfigura rispetto alle altre pulzelle di **Double Switch**...

JEFF - Bio Massa, cosa ci fai lì? Jeff è una specie di animale "alla Belushi", leader di un gruppo rock chiamato, molto originalmnte, Scream. Vive nell'appartamento a sinistra del secondo piano, luogo dove prova con la propria band.

LAURA - E' l'aspirante architetto che abita al primo piano, appartamento a destra. Vive con Phoebe ed è una bella figliuola.

LYLE - E' un artigiano un po' fuori di testa. Sta decisamente antipatico a Eddie e quindi potete tranquillamente annoverarlo fra i vostri nemici.

PHOEBE - Giovane studentessa di archeologia, dinamica, alla moda e parecchio manza. Divide l'appartamento con Laura. Ehi, ma dove cavolo si trova 'sto palazzo che sto giusto cercando casa...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91

▲ Le trappole sono abbastanza originali e gli attori se la cavano egregiamente.
▲ Il Full Motion Video è ottimo

SONORO 91

▲ La colonna sonora sembra quella dei telefilm di **Batman** con Adam Smith e gli effetti sono egregi

LONGEVITÀ 90

▲ L'azione è a volte ultrafrenetica e richiede velocità, precisione e sangue freddo
▼ Gameplay un po' semplistico

GIOCABILITÀ 85

▲ Divertente da giocare; anche sapendo già cosa può accadere. Per divertirsi con gli amici
▼ Segnatevi le mosse da fare e **DS** vi durerà pochissimo

GLOBALE 89

Il più divertente e il meglio realizzato dei giochi in FMV. Batte persino **Ground Zero Texas**

WINTER O

COMMENTO

Complimenti alla US Gold per la presentazione e tutte le varie opzioni di contorno, ma gli appassionati degli sport invernali troveranno questa cartuccia un tantino scadente.
Il problema è che nelle gare di sci bisogna allenarsi molto soltanto per riuscire a ricordare dove sono state sistemate le porte e riuscire così a impostare la traiettoria giusta. Sono poi state inserite troppe di queste specialità e in fondo in fondo differiscono per molto poco! Personalmente ritengo che le specialità meglio riuscite siano il biathlon e, per alcuni versi, il bob. Non posso dire di avere un'opinione negativa di questo gioco: solo ritengo potesse essere realizzato decisamente meglio.

Marco

1994, anno di Olimpiadi invernali. Questa volta tocca a Lillehammer in Norvegia e, per quanto riguarda la conversione, ecco nuovamente la Us Gold, che, battendo la concorrenza, ha acquistato i diritti per la competizione dei cinque cerchi. Vi troverete così catapultati nel mondo delle simulazioni multievento pronti a battervi per una medaglia olimpica. Se avete sempre desiderato gareggiare sulle nevi e non ne avete mai avuto l'occasione oppure siete cresciuti a pane e olimpiadi della Epyx, questo è il vostro momento! Afferrate il toro per le corna (toro? Non me lo ricordavo nelle Olimpiadi invernali: che sia una nuova versione della corrida?)!

BOB A DUE

Non ho mai capito perché in questi giochi mettono sempre il bob a due e non quello singolo o a quattro. A parte questo, vi troverete a scendere per una pista ghiacciata col vostro siluro a oltre 100 Km/h. Un'esperienza esaltante, vero?

0:01.96 015.04 kph

¿ SLITTINO ¿

Non provateci anche voi a casa, ragazzi! In questa versione povera del bob vi troverete a scendere per la stessa pista su un minuscolo slittino e senza la minima protezione. Cercate di controllare il vostro mezzo in curva perché finire fuori dal tracciato è molto più semplice di quanto non sembri.

0:06.44 -0.02 0:27.80 -5.20 0:48.36 +3.86 0:52.06 -9.94
0:52.08 056.64 kph

OLYMPIC WINTER GAMES LILLEHAMMER 1994

DISCESA LIBERA

In questa disciplina dovete semplicemente percorrere la discesa alla maggior velocità possibile. Prendendo velocità state attenti a non uscire dal tracciato e a non schiantarvi contro qualche alberello innocente!

LYMPICS

COMMENTO

Non sono molto d'accordo con Marco. In effetti io mi sono concentrato particolarmente nel testare le discipline sciistiche perché sono quelle che più mi appassionano. Devo dire che le ho trovate divertenti, anche se concordo sul fatto che ce ne siano troppe. In queste specialità sono importanti i riflessi e questo aspetto è stato riportato piuttosto bene. Al contrario il bob e lo slittino sono stati realizzati in modo alquanto approssimativo e anche il salto dal trampolino non è un granché. La grafica e la presentazione sono più che buoni e compensano un sonoro tutt'altro che all'altezza. In definitiva un gioco carino che piacerà probabilmente ai patiti delle simulazioni multievento.

Paolo

SUPER G

Come nella realtà, il Super G è molto simile alla discesa: le velocità sono più basse (non di molto però), la disposizione delle porte è differente e il tracciato è più corto, ma per il resto è sempre una disciplina da spericolati.

Doug Anderson 0:15:48

SLALOM SPECIALE

E ora tutti a imitare il mitico Albertone nazionale (Tomba, non Sordi) buttandovi a capofitto giù per la discesa zigzagando tra i paletti. Cercate però di non imitarlo quando inforca un paletto!

SLALOM GIGANTE

Altra disciplina dove Tomba eccelle (o meglio eccelleva, visto che quest'anno va molto meglio in speciale). Il tracciato è discretamente veloce e scendendo riuscite a vedere le porte; così non avrete bisogno di fare eccessiva pratica.

BIATHLON

Questa specialità, che forse non tutti conosceranno, abbina sci da fondo con tiro al bersaglio. Ricordate che più veloce andrete nello sci, più affaticato sarà il vostro atleta al momento di sparare. Una disciplina veramente appassionante in cui, anche se non lo sapete, l'Italia ha buone possibilità di medaglia con il mitico Andrea Zingherle!

SALTO DAL TRAMPOLINO

Questa volta dovrete buttarvi a capofitto giù per un trampolino per poi spiccare un salto coi vostri sci. Importante per atterrare bene è riuscire a mantenere la posizione in aria. Altrimenti farete un atterraggio tutt'altro che delicato.

GOBBE

In questa strana gara dovete scendere per un pendio molto disconnesso per riuscire ad eseguire con i vostri sci incredibili esibizioni. Vi assicuro che è tutt'altro che facile.

PATTINAGGIO VELOCITÀ

Per finire una bella disciplina veloce e faticosa. Vi dovrete battere con altri atleti in entusiasmanti testa a testa con i pattini ai piedi: per fare ciò dovrete schiacciare i tasti a più non posso. Mi raccomando, attenti in curva!

Winter Olympics

CASA PRODUTTRICE	US GOLD
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

GRAFICA 87

▲ Grafica e fondali sono realizzati veramente bene. Anche le animazioni sono all'altezza della situazione

SONORO 60

▲ Effetti sonori curati
▼ Musichetta di accompagnamento veramente brutta

LONGEVITÀ 73

▲ I patiti degli sport invernali ameranno subito questo gioco
▼ Le diverse specialità non offrono molta varietà: indispensabile una buona dose di pratica

GIOCABILITÀ 75

▲ Tutto dipende da quanto vi piacciono i giochi del genere. I patiti non se ne staccheranno più...
▼ ...gli altri lo troveranno ben presto noioso

GLOBALE 74

Un buona simulazione multievento che avrebbe potuto essere realizzata meglio

MEGA THE TERMINATOR

REVIEW

Il film è ormai ultradatato, ma continuano a nascere conversioni per diverse macchine di quello che è ormai un classico della fantascienza moderna. Parecchi mesetti or sono era uscita sul Megadrive una cartuccia ispirata a **Terminator**, ma non aveva (quasi) nulla a che vedere col titolo in questione: lo schema di gioco è stato infatti totalmente rivisto. Rituffatevi quindi in questa avventura tutta nuova e dalle notevoli premesse...

Voi siete (tanto pe' cambià) Reese, tornato indietro nel tempo per salvare Sarah Connor e suo figlio, predestinato a salvare la razza umana e per questo condannato a morte dai terribili terminator. Riuscirete nei panni di un fragile essere umano ad avere la meglio su di un esercito di bestioni di latta?

Si ringrazia: **Computerland** per il CD

FUOCO E FIAMME

In un gioco come questo, in cui bisogna sparare a tutto ciò che si muove (e anche a ciò che sta fermo), è importante essere bene armati. Ecco cosa vi offre la casa:

REPEATER RIFLE E PARTICLE RIFLE - Due armi non eccessivamente potenti, ma che fanno bene il loro dovere.
BATTLE RIFLE - Vi consente di avere uno sparo triplo, ma non una grossa velocità di fuoco.
M15 CAW - Il massimo della potenza devastatrice.
SPAS 12 - Il massimo della potenza devastatrice...e con una maggiore velocità.
M203 - Simile al Battle Rifle ma più potente; ha sempre il problema della lentezza.
ENERGY FIELD E FLAK VEST - Danno al vostro personaggio una temporanea invulnerabilità
PRONTO SOCCORSO - Vi consente di recuperare l'energia persa.
BOMB CANISTER - Granate che se usate bene vi tireranno fuori dai guai.
PIPE BOMB - Possono essere raccolte e lanciate come granate.

CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 80
▲ Grafica ottimamente disegnata
▼ Scarsità negli sprite e fondali un po' scarni

SONORO 90
▲ Ecco di cosa è capace il MegaCD!

GIOCABILITÀ 78
▲ Immediato e di grande atmosfera
▼ Molto ripetitivo

LONGEVITÀ 70
▲ Buon numero di livelli
▼ La mancanza di varietà lo renderà presto noioso

GLOBALE 75
Un ottimo gioco per Megadrive, ma dal Mega CD è giusto aspettarsi qualcosina in più

COMMENTO

Olè, un altro gioco con Schwarzy! Ormai mi tocca recensirne uno al mese! Problemi personali a parte, devo dire che anche stavolta non mi sono trovato di fronte a un gioco che da solo giustifichi l'acquisto del Mega CD. Certo, **The Terminator** è ben fatto e decisamente divertente: il fatto è che le potenzialità di questa macchina potevano dare vita a una realizzazione di ben altro livello. I fondali sono discreti, ma ci si poteva sprecare senz'altro di più per quanto riguarda varietà e sfumature dei colori. Se poi esaminiamo attentamente gli sprite che compaiono nel gioco si casca veramente male: la gamma di nemici è veramente minima. Hmmm, dispiace veramente vedere un gioco, che poteva essere eccezionale, con una valutazione buona e niente più.

Marco

100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY

SUPER CONSOLE

ANNO 1 • NUMERO 2
MARZO 1994
L.5.000
FRS 7.50

FUTURA PUBLISHING

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

SUPER NES

- DSP TENNIS
- DRAGONBALL Z 2 S.B.
- SUPER GODZILLA
- GANBARE GOEMON 2
- MARIO'S TIME MACHINE
- DORAEMON 2
- SAILOR MOON R
- RUSHING BEAT SHURA
- MR. NUTZ
- ALFRED CHICKEN
- UTOPIA
- TETRIS BATTLE GAIDEN
- DESERT FIGHTER
- HUMAN GP 2
- KING OF THE MONSTERS 2
- RIDDICK BOWE BOXING

NES

- JIMMY CONNORS TENNIS

GAMEBOY

- BART & THE BEANSTALK
- SPIDERMAN & X-MEN
- TURTLES 3

E' IN EDICOLA

NBA JAM
PALLACANESTRO ALLA GRANDE!

TWINBEE 2
IL MIGLIOR PLATFORM DELLA STORIA?

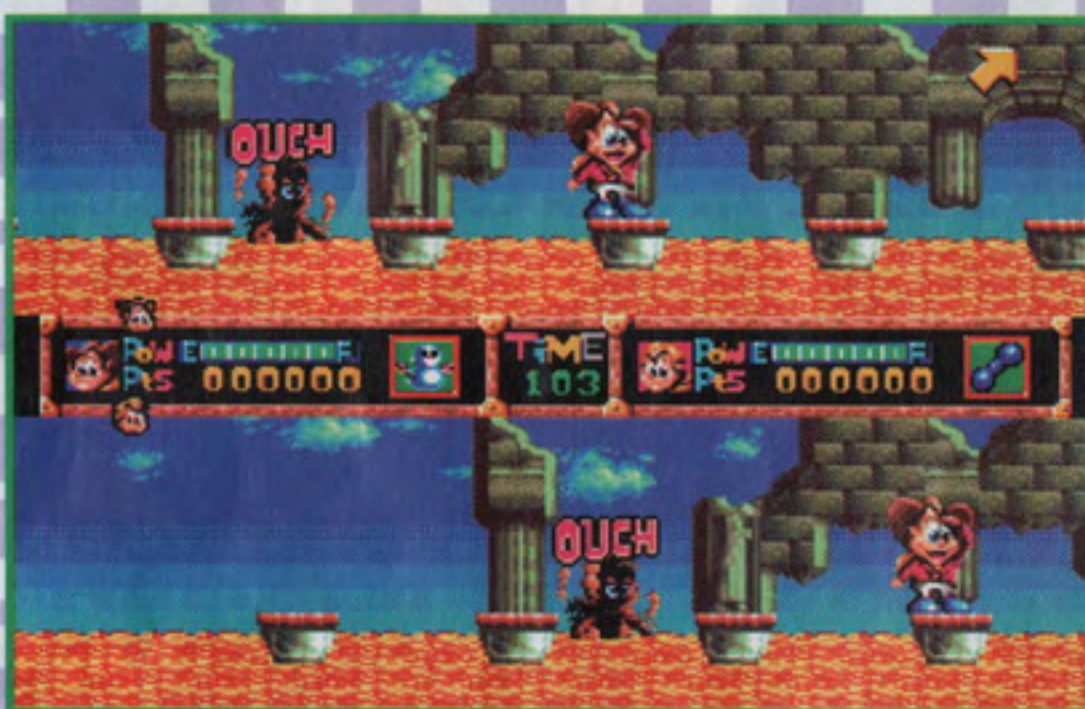
SPECIALE LAS VEGAS
TUTTO MA PROPRIO TUTTO IN DIRETTA DAL C.E.S.!

HOKUTO NO KEN 7

KENSHIRO SPEZZA LE CATENE DEL SUPER NES!

DASHIN' DE

Jenny è una ragazza molto particolare: infatti non solo è affascinante, ma il suo carattere da ribelle e selvaggia ha praticamente fatto cadere ai suoi piedi l'intero stato del Texas. Un giorno Jenny capitò nella città dove si trovavano i due suoi più accaniti spasimanti, Will e Rick. I due giovani cowboys erano inizialmente amici inseparabili, ma si sa, la gelosia non risparmia nessuno, e il loro amore per Jenny li mise praticamente uno contro l'altro. Così, mentre i due cercavano di conquistare la ragazza spendendo tutto il loro tempo nel tentativo di prevalere con regali e corteggiamenti, Jenny, stufa di questa situazione, decise di prendersi un periodo di riposo in giro per il mondo.
I due giovani innamorati non potevano lasciarsi sfuggire così la loro preda e immediatamente decisero di seguire Jenny nel suo viaggio. Le fatiche che i nostri eroi dovettero intraprendere erano però tante, anche perché le sei tappe del giro del mondo erano stracolme di insidie e pericoli. Jenny naturalmente cercò di sfruttare la situazione a proprio vantaggio e ogni volta che si trovava in qualche pericolo o aveva bisogno di cibo non rinunciò a chiedere l'as-

Si ringrazia:
Computerland
per la cartuccia

COMMENTO

Accidenti, è incredibile come sia schizzinosa e viziata la protagonista femminile di **Dashin' Desperadoes**: prima vuole l'acqua, poi vuole i gioelli... Certe donne sono davvero terribili quando sanno di averti in pugno (problemi con la ragazza, Santaz? - Ndr)! Comunque il fatto di dover esaudire i suoi desideri e sfidare il proprio avversario nel raggiungerla rende il gioco abbastanza divertente, ma non per molto. Una volta presa familiarità con i sei livelli di **DD** il gusto della sfida inizia a scemare vorticosamente: c'è troppo poca varietà e nonostante alcuni tocchi particolarmente originali (vedi i bonus), il gioco non appare particolarmente fantasioso. Average.

Santaz

SPERADOES

PRONTI... PARTENZA... VIA!

All'inizio di ogni "mondo" Jenny invocherà il vostro aiuto e vi chiederà di raggiungerla. Nel primo round, ad esempio, la vostra amata si trova sullo sfondo nell'angolo a destra, mentre nei round successivi sarà sempre più difficile arrivare da Jenny e dovrete anche raccogliere un certo numero di oggetti saltando sulle creature che emergono dal terreno. Nel modo a due giocatori ovviamente il primo che raggiunge la pulzella vince. Durante il gioco potrete anche avvalervi di una certa varietà di bonus: alcuni aumentano la vostra velocità, altri creano ostacoli al vostro avversario.

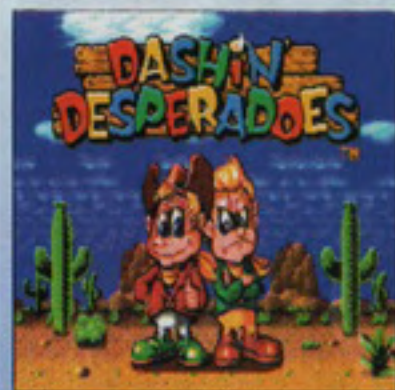
DUE SCHERMI SONO MEGLIO DI UNO

Come in alcuni platform già esistenti per Megadrive, nel modo a due giocatori verrà azionato lo split mode, lo schermo verrà cioé diviso orizontalmente in due parti e ogni giocatore avrà il proprio campo d'azione. La barra che divide lo schermo contiene inoltre le faccine dei due personaggi affiancate dal vostro punteggio e da una linea colorata che serve a mostrarvi quanto sia vicina la fine del livello.

sistenza dei suoi due spasimanti. Certo, se Will e Rick si fossero aiutati a vicenda invece di litigare continuamente, tutto sarebbe stato molto meno faticoso, ma per le donne...

COMMENTO

Dashin' Desperadoes mi lascia un po' perplesso. Tecnicamente il gioco è realizzato bene: la grafica è ottima, ben disegnata e animata egregiamente, lo split screen è ben gestito e veloce e il sonoro, se escludiamo il parlato di Jenny, è comunque gradevole. Per quanto riguarda la giocabilità, il modo a due acchiappa abbastanza ma evidentemente a **DD** manca quel qualcosa che poteva farlo entrare fra i migliori platform per Megadrive. Peccato.

Simon

CASA PRODUTTRICE	DATA EAST
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 85
▲ I protagonisti sono ben disegnati e lo split screen è gestito ottimamente
▼ Alcuni personaggi sono un po' irreali e tutto sembra troppo piatto

SONORO 80
▲ Ogni zona ha ottimi motivetti di accompagnamento
▼ Il parlato di Jenny sembra quasi un gorgoglio

GIOCABILITÀ 81
▲ L'azione è veloce e furiosa: i controlli sono semplici e il divertimento immenso
▼ Il modo singolo è piuttosto frustrante e a lungo andare risulta noioso

LONGEVITÀ 71
▲ Il modo a due giocatori garantisce settimane di sano divertimento
▼ Se non avete compagni con cui giocare vi stancherete ben presto

GLOBALE 75
▲ Un giochillo divertente con alcuni tocchi particolarmente originali. Si esprime al massimo nel modo a due giocatori

MEGA REVIEW

SOLDIERS OF FORTUNE

Cosa avranno mai in comune un fuorilegge, un vicario, un mercenario, un manovale, un brigante e un gentiluomo vittoriano? Ve lo diciamo subito: sono tutti brutti come la fame, sono tutti armati sino ai denti e hanno tutti lo stesso obiettivo, ovvero liberare la faccia del pianeta (il nostro) da un ordigno infernale avente il nome (nome che è tutto un programma) di Chaos Engine, la Macchina del Caos! Il risentimento di questo eterogeneo gruppetto nei confronti del suddetto meccanismo è pienamente giustificato: figuratevi che ha avuto la sfrontatezza di ribellarsi al suo creatore (tale Barone Fortescue) e di trasformare chiunque gli capitasse a tiro (uomini, animali e altri organismi non identificati) in macchine ambulanti la cui funzione è una soltanto: uccidere! E su chi queste abiezioni potrebbero sfogare le loro insane tendenze se non il nostro intrepido sestetto, soprattutto ora che quest'ultimo ha invaso il loro territorio?

LE CHIAVI DEL SUCCESSO

Oggi come oggi, uno sparatutto non sarebbe uno sparatutto se non ci fosse un vasto assortimento di bonus e simili da "mettere in saccoccia". Alcuni di questi "collezionabili", però, hanno un'importanza cruciale: le chiavi d'argento, ad esempio, consentono di smaterializzare la maggior parte degli ostacoli che si interpongono fra le varie sezioni del percorso, mentre quelle dorate permettono di accedere a stanze segrete colme di bonus da razziare senza pietà. Queste ultime sono presenti in gran numero e permettono al giocatore di aumentare sia il proprio punteggio che la propria scorta di munizioni. Al termine di ogni livello riceverete una gratifica straordinaria di denaro in relazione al lavoro appena svolto: nemici uccisi, chiavi raccolte e bonus incamerati si tradurranno dunque in soldi da spendere per migliorare la propria attrezzatura bellica.

COMMENTO

Mah, non sarei così drastico come Fabio nel giudicare **Soldiers of Fortune**: certo, non è il migliore sparaspara esistente su Megadrive, ma si fa giocare, specie nel modo a due player, visto che il giocatore che blasta di più si piglia anche più soldi. E' comunque un vero peccato che la realizzazione tecnica sia così scarsa: lo scrolling è tristissimo e le animazioni non sono assolutamente il massimo della vita. Il sonoro, au contraire, non è malaccio: la musica (a dire il vero più adatta per un rave party che per uno shoot 'em up...) è realizzata discretamente e gli effetti sono passabili. Lo ripeto, secondo me non è male, a patto che amiate **Gauntlet** e troviate un amico con cui giocarci.

Simon

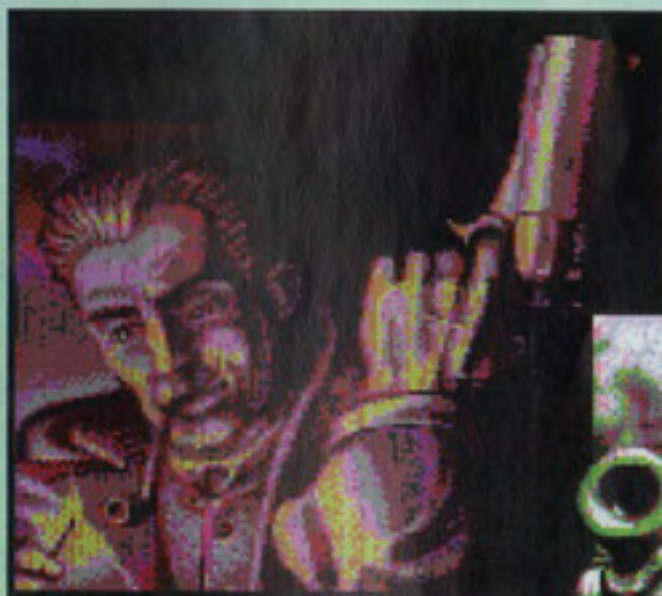
COMMENTO

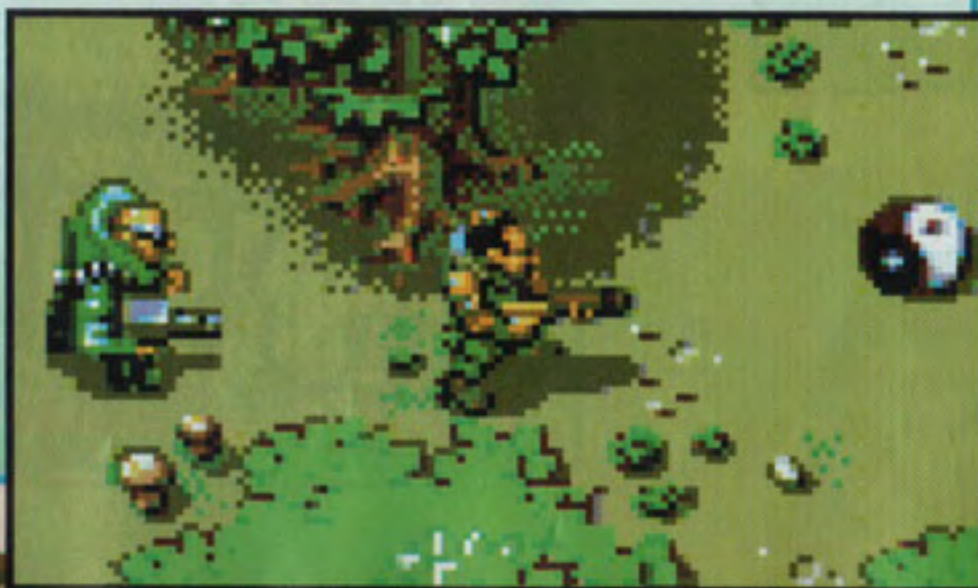
Gli sparatutto a veduta aerea tipo **Gauntlet** e **Technoclash** non mi sono mai andati molto a genio, e il caso vuole che **Soldier Of Fortune**, alias **The Chaos Engine**, appartenga a questa categoria. Tuttavia io credo che un buon recensore dovrebbe giudicare un gioco per quello che è, a prescindere dai propri gusti personali... o no? Mah, comunque sia, nemmeno un fan di questo genere di giochi potrebbe negare i fatti. E i fatti sono che **Soldier Of Fortune/The Chaos Engine** è praticamente la copia carbone della versione originale per Amiga, il che, io scommetto, farà già arricciare il naso a qualche lettore: la stessa grafica dai colori tristi, lo stesso scrolling traballante, la stessa monotona colonna sonora (se si escludono le belle voci digitalizzate, rimangono soltanto dei tediosi motivetti stile rave e un mucchietto di insignificanti effetti sonori), la stessa noiosa dinamica (un girovagare per lande lugubri reso movimentato più dallo scrolling scattoso che dagli scontri con i nemici), lo stesso appeal limitato (può piacere benissimo ai fanatici di **Gauntlet**, ma questi non costituiranno certo la maggioranza dei possessori di Megadrive, anzi...). In definitiva, la stessa palla.

Fabio

OF FORTUNE [THE CHAOS ENGINE]

CAO-6-NGINE

Ciò che distingue **Soldiers Of Fortune** dalla maggior parte degli shoot' em up in circolazione è la possibilità di pescare il proprio personaggio e il "vice" da utilizzare nel gioco in una rosa di sei elementi. Ognuno di essi, com'è prevedibile, ha le proprie virtù e le proprie manchevolezze che lo differenziano dagli altri. Ciascun membro del sestetto ha insomma una sua personalità, la quale è a sua volta determinata da quattro fattori: Intelligenza, Velocità, Salute e Abilità. Se, ad esempio, il vostro braccio destro controllato dal computer possiede Intelligenza ed Abilità in dosi elevatissime, è garantito che non si limiterà a fare polpette di tutto ciò che gli capita a tiro, ma cercherà il sistema migliore per eliminare l'opposizione e raccogliere quanti più bonus possibile. Quindi, per ottenere il giusto equilibrio, sarà cosa saggia selezionare un personaggio con Velocità e Salute elevatissime: così facendo, il duo da voi selezionato dovrebbe cavarsela egregiamente per tutta la durata del gioco.

E IO RINASCERO'... CEVVO DI MUNTAGNA

Fra i numerosi oggetti da raccogliere, uno dei più preziosi è l'icona dello Ying & Yang (ce le avete presenti quelle due sagome simili a pesci stilizzati che si avvinghiano all'interno di un cerchio? Ecco, quello!), che permette a chi la recupera di far rivivere il compagno precedentemente morto. Il ritorno dei morti viventi...

CASA PRODUTTRICE
SPECTRUM HOLOBYTE

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 65
▼ Identica a quella della versione Amiga, compreso lo scrolling gelatinoso e i colori un po' smorti. Anacronistica, insomma

SONORO 70
▲ Ottime campionature vocali
▼ Una sfilza di tediosi pezzi di musica rave

LONGEVITÀ 71
▲ Tanta atmosfera, tante armi e un pacco di livelli immensi
▼ Un po' scarso sul versante dell'azione

GIOCABILITÀ 66
▼ Monotono e ripetitivo se giocato da soli...
▲ ...un po' meno se giocato in due

GLOBALE 65
I fans di giochi come **Gauntlet** e **Technoclash** si accomodino, gli altri stiano alla larga

MEGA REVIEW

Negli anni '60 e nei primi anni '70 il calciatore più famoso al mondo era (e forse lo è tuttora) un brasiliano chiamato Edson Arantes do Nascimento, ai più noto con il nome di Pelé o col soprannome "La perla Nera". Nella sua carriera Pelé ha segnato più di mille gol, giocando in squadre prestigiose come il Santos e il San Paolo. E' stato anche la pedina fondamentale della nazionale brasiliana che, in quegli anni, vinceva tutto il vincibile, aggiudicandosi nel 1970 per la terza volta il Campionato del Mondo. Conclusa la sua carriera agonistica, Pelé ha continuato ad essere un uomo simbolo del calcio mondiale e così, come hanno già fatto decine di giocatori molto più scarsi di lui, ha deciso di legare il suo nome ad una simulazione calcistica. Eccoci così a recensire l'ultima fatica (non che si siano sprecati poi molto) dei programmatori della Accolade chiamata, molto originalmente, Pelè!

CARTELLINO ROSSO

Espulsi e squalificati a vita! A chi mi riferisco? Ma ai Radical Entertainment Team, il gruppo di programmatori canadesi che ha curato questo gioco. Bisognerebbe veramente fargli qualcosa di spregevole per come hanno trascinato nel fango un nome come quello di Pelé, che meritava un gioco di ben altra caratura.

COMMENTO

Marco mi ha lasciato veramente poco da dire. Non posso certo affermare che questo sia un bel gioco, per un semplice motivo: mentirei spudoratamente. Certo, volendo cercare dei lati positivi si potrebbe sottolineare che ci sono alcune buone idee: la lega ed il campionato, il replay, i consigli di Pelé... Ma tutto questo non può certo bastare a giustificare un voto migliore per una cartuccia di soli 8 megabit, animazioni grafiche comprese. Non parliamo del portiere: sembra che calamiti le palle, rendendo il gioco praticamente impossibile. A peggiorare il tutto, come se ce ne fosse bisogno, va detto che lo scrolling è veramente orrendo. Concludendo, se volete un buon gioco di calcio su Megadrive scordatevi di questa cartuccia e andatevi a comprare **FIFA Soccer**.

Char

UNA SQUADRA VINCENTE?

Ci sono quaranta squadre tra cui scegliere in Pelè! ma, siccome non è stata acquistata alcuna licenza, oltre a quella della Perla Nera, le squadre sono piuttosto generiche. Un esempio: le squadre inglesi incluse nel gioco sono Liverpool, Manchester e Norwich, ma non le originali Liverpool FC, Manchester City o United e Norwich FC. Non c'è quindi da meravigliarsi se invece di giocatori come Kevin Keegan e John Barnes troviamo Keagan e Burnes!

SELECT UNIFORM
SHIRTS
SHORTS
STRIPES
TRIM
SOCKS
GOALIE

CAIRO
BRU

START
OPTIO

UN SIMPATICO ARBITRO

Ben presto imparerete ad odiare l'arbitro. Ogni volta che fate un fallo l'immagine scompare per qualche attimo per lasciare spazio ad una sequenza digitalizzata dell'arbitro che fischia. Carino, ma dopo un po' vi annoierete alla stragrande. Il brutto è che sequenze come questa portano via un sacco di memoria, che poteva essere utilizzata per ottenere una giocabilità almeno mediocre!

CHI BEN COMINCIA...

...è già a metà dell'opera: almeno così diceva un vecchio proverbio. In questo gioco è tutto il contrario. Appena acceso il vostro Megadrive vi troverete di fronte ad una scena digitalizzata di Pelé che segna con la maglia del Santos e riceve i complimenti dei compagni. Chi non ha mai visto il gioco probabilmente starà pensando: "Hmmm, deve essere un gioco fatto veramente bene". Niente di più falso, la presentazione e lo schermo delle opzioni restano l'unica cosa che si salva in un titolo che, più si prosegue, meno piace.

COMMENTO

Per favore ditemi che è uno scherzo. Ditemi che il vero nome di questo gioco è **Sciappalone Soccer**!
Non possono aver affiancato il nome di Pelé ad un gioco per cui il commento più gentile è NO COMMENT! Tanto per cominciare il portiere è incredibilmente bravo e segnare è veramente un'impresa. Inoltre se arrivate troppo vicini al portiere il vostro giocatore inciamperà inspiegabilmente e la palla arriverà, come per magia, tra le mani del numero uno avversario. Questo è solo uno dei numerosi difetti di una cartuccia che io chiamo "da competizione", semplicemente perché in redazione si fa a gara per farla recensire a qualcun altro (e infatti te la sei sciroppata bellamente - NdPelé).

Marco

PELÉ!

CASA PRODUTTRICE	ACCOLADE
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

GRAFICA 60
▲ Sprite grandi e sequenze animate per gol e falli
▼ La palla a volte scompare dal campo e lo scrolling è di quelli che si vedono spesso... negli incubi...

SONORO 35
▼ La musichetta di accompagnamento, rigorosamente suonata con quegli odiosi organetti, fa veramente accapponare la pelle

GIOCABILITÀ 21
▼ Giocabilità?????
In questa cartuccia non ce n'è la minima traccia!

LONGEVITÀ 20
▼ Durerei di più io come portiere della Cremonese!

GLOBALE 39
Uno di quei giochi di calcio che si tirano fuori quando si vogliono far ridere gli amici. Ma chi di voi spenderebbe dei soldi solo per far vedere agli amici quanto fa pena **Pelé**?

CLIFFHANGER

MEGA REVIEW

Ormai è una sfida uno contro uno: un gioco dedicato a Schwarzy, un altro per Silvester "Sly" Stallone... L'ennesima licenza cinematografica, che arriva ora anche per Mega CD, vede il nostro "bravissimo" attore intento a recuperare valigette piene zeppe di dollari, smarrite in cima ad una montagna. Per chi non ha visto il film la domanda è più che legittima: "ma come si fanno a perdere delle valigette straboccanti di verdoni a 4.000 metri di altitudine???". Semplice, basta lasciarle cadere da un aereo. La vostra missione sarà tutt'altro che facile: infatti, oltre che con i pericoli della montagna, dovrete vedervela con lone (e avete delle controfigure pronte a darvi una mano)!

VALANGA

Nel primo e quarto livello vi troverete a scendere su una improvvisata tavola da snowboard in legno. Non crediate sia un momento di svago: infatti dovrete andare il più veloce possibile perché avrete una slavina che vi insegue a grandissima velocità. E' uno schema non troppo facile da superare, ma é comunque il più divertente e senza dubbio il meglio realizzato di tutto il gioco.

CIAK, SI GIRA

Non avete visto il film? Non preoccupatevi, a parte il fatto che non vi siete persi molto, ce ne sono ampi spezzoni digitalizzati durante il gioco che vi consentiranno di capire tutta la storia. Se l'avete già visto avrete l'occasione con constatare le grandi capacità del Mega CD...

Si ringrazia: **Computerland** per il CD

COMMENTO

Non male. Finalmente i titoli per Mega CD iniziano ad essere di un livello decente. In **Cliffhanger**, nonostante lo schema di gioco trito e ritrito, ci sono diversi tocchi interessanti. Prime fra tutte le scene digitalizzate tratte dal film, che hanno stupito più di un redattore di **MegaConsole** per la loro quantità (sulla qualità forse è meglio sorvolare...). Anche la musica è eccezionale, forse perché è la digitalizzazione di quella originale del film. Parlando del gioco cosa si può dire? Nonostante non abbia niente di innovativo è più che discreto e la parte migliore è sicuramente lo schema in snowboard. In definitiva, un gioco decente, ma non vedo questo grande miglioramento che l'utilizzo del Mega CD dovrebbe garantire. Colpa dei programmatori o macchina sopravvalutata? Ai posteri l'ardua sentenza.

Marco

CASA PRODUTTRICE	IMAGESOFT
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 82
▲ Buone le scene digitalizzate
▼ Fondali e sprite non all'altezza

SONORO 89
▲ Veramente incredibile la colonna sonora digitalizzata direttamente dal film

GIOCABILITÀ 75
▲ Divertente la fase in snowboard
▼ Schema di gioco già visto centinaia di volte

LONGEVITÀ 75
▲ Le pime partite sono divertenti e coinvolgenti...
▼ ...ma poi continuerete a giocarlo solamente per non pensare che avete sprecato i vostri soldi

GLOBALE 78
Un buon gioco e niente di più. Realizzabile, senza troppe modifiche, anche in assenza del MegaCD

MEGA

PRIZE FIGHTER

REVIEW

Gancio sinistro... Gonzales è al tappeto... Incredibile cosa sta succed... Ehm, scusate, spengo Tele +2 e torno subito da voi per descrivervi il (vano) tentativo della Sega di rendere la videoboxe più realistica possibile.

Prize Fighter vi mette infatti nei pantaloncini di The Kid, un pugile ormai pronto a conquistare la corona unificata dei pesi massimi e la cui strada verso il titolo è bloccata da quattro soli sfidanti: Honeyboy Hernandez, un pivellino, Mega Joe Falco, un boxer abile, ma dal nome da deficiente, T. Rex Hawkins, un osso duro, ma sempre con un nome idiota, e Nuke "The Duke" Johnson, il campione in carica.

L'azione si dipana nel solito quadratino: no, non stiamo parlando di un ring particolarmente piccolo, ma della finestrella tipica dei giochi in Full Motion Video. La visuale è in prima persona e... basta, per il resto è il solito gioco di boxe con una decina di colpi a disposizione e il consueto mal di testa alla fine di ogni match.

Vale la pena sottolineare che mentre il cuore del gioco è di una pochezza che fa impressione, il resto (introduzioni e intermezzi vari) è davvero da Oscar: pensate che il regista Ron Stein si è occupato della coreografia di classici come **Toro Scatenato** e **Rocky**, speaker e arbitro sono due professionisti delle rispettive professioni, nonché personaggi conosciutissimi in USA e ci sono un tot di attori più o meno conosciuti (segnaliamo, nel ruolo di assistente, il barista di **Saranno Famosi**, ricordate?). Non parliamo poi delle donzelle che allietano il tutto (dovreste vedere la bionda che incontrate prima del match con T. Rex...) perché potremmo lasciarci trasportare...

Si ringrazia NEWEL per il CD

COMMENTO

L'esaltazione rulla suprema... Due CD, tonnellate e tonnellate di comparse, Ron Stein alla regia, introduzioni a destra e manca... Per cosa? Per un gioco ultralimitato, con una giocabilità scarsissima, quattro soli boxer da sfidare e con la grafica che fa da contorno all'azione realizzata in modo... in modo... come dire... orrido, ecco. E' un vero peccato: lo sforzo è stato fatto e lo spiegamento devastante di mezzi lo dimostra (non saremo arrivati alle astronomiche cifre di **Ground Zero Texas**, ma di sicuro siamo lontani dai tempi in cui una sola persona realizzava coding, sonoro e grafica sul suo 8 bit di notte in camera sua). Lo so: ho usato questa frase molte volte di fronte a un gioco per Mega CD, ma è la pura e semplice verità. Se avessero dato solo un pizzico di profondità in più al combattimento vero e proprio, magari una sezione con la palestra e avessero disegnato più decentemente la grafica "secondaria"... Beh, ci saremmo trovati di fronte a un gran gioco. Purtroppo non l'hanno fatto.

Simon

Prize Fighter

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 81

▲ Il bianco e nero è usato alla perfezione e ci sono un sacco di intro massiccissime
▼ La grafica non digitalizzata è scandalosa

SONORO 90

▲ Beh, da un titolo per Mega CD vorrei anche vedere...

LONGEVITÀ 51

▼ Limitata. Si pigliano un sacco di botte nel vano tentativo di sferrare un misero gancio

GIOCABILITÀ 49

▼ Quattro soli avversari, anche se prima che battiate l'ultimo ce ne vorrà di tempo

GLOBALE 59

Bocciato, anzi bocciatissimo, a meno che non adoriate il pugilato e le simulazioni di questo sport

MEGA ▶ REVIEW

MASTER O

Strane cose stanno succedendo nella città di Megalo. La televisone locale ha infatti avvertito la popolazione che è stato avvistato nei pressi del confine l'atterraggio di un UFO. La notizia, considerata inizialmente uno scherzo, è stata poi confermata da numerosi cittadini che si trovavano nella zona al momento dell'atterraggio. Le autorità di Megalo hanno così deciso di mandare una delegazione di agenti sul luogo per sondare la situazione. Una volta arrivati nel luogo dove avrebbe dovuto trovarsi la nave spaziale però... Niente.

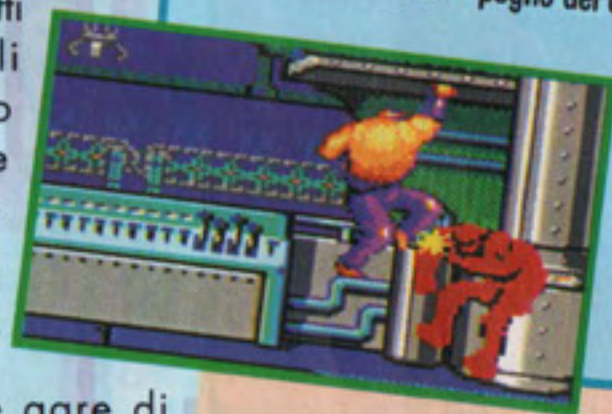
Il tempo passa e l'attenzione per questo avvenimento sta per scomparire quando a un anno dall'atterraggio dell'UFO la città di Megalo decide di organizzare un torneo di lotta per trovare l'uomo più forte del mondo. Immediatamente schiere di lottatori provenienti da tutti gli angoli del globo affollano le palestre per allenarsi per il torneo.

Durante le gare di eliminazione per le finali accade qualcosa di strano che può collegarsi all'atterraggio dell'UFO avvenuto l'anno precedente; quattro strani lottatori, che hanno tutta l'aria di non appartenere al pianeta terra, si iscrivono al torneo e devastano letteralmente tutti i loro concorrenti con una facilità impressionante. Ormai tutto il mondo li conosce con il loro nome d'arte: i Masters of Combat!

Sta ora a voi decidere chi dei quattro superlottatori sia il più forte. Ognuno dei quattro ha naturalmente caratteristiche differenti, vari tipi di mosse e movimenti con tanto di colpi speciali. Questi ultimi potranno essere eseguiti muovendo il Joypad a forma di arco, stando però attenti ad essere in perfetta sincronia con il pulsante.

GONZALES

La sua massa abbastanza elevata questo non gli impedisce di competere con gli altri lottatori, anzi probabilmente è il personaggio più versatile. Le sue mosse speciali sono:

DRAGON PUNCH - pugno del drago (20% di danni)

WINGBERGER

Certamente il più veloce e dotato dei personaggi. Con la sua capacit9 di mosse volanti può facilmente evitare molti attacchi pericolosi.

Le sue mosse speciali sono:

SPARROW SOMERSAULT KICK - salto mortale dello sparviero (20% di danni)

ENERGY BOLT - fulmine di energia (30% di danni)

F COMBAT

HIGHVOLTMAN

La sua notevole costituzione fisica è supportata da attacchi elettrici che regolarmente stordiscono i suoi avversari; le sue mosse speciali sono:

POWERED FIST - pugno potenziato (30% di danni)

ELECTRICAL DISCHARGE - scarica elettrica (10% di danni)

COMMENTO

Non solo Masters of Combat è divertente da giocare, ma è anche graficamente e tecnicamente bello da vedere, fatto incredibile se consideriamo il fatto che il Master System è solo un 8 bit! A prima vista quattro personaggi potrebbero sembrare pochi per un picchiaduro che si rispetti. Una volta però che avrete fatto un po' di partite vi accorgerete che la varietà di mosse che il gioco vi propone e la bellezza con la quale sono state inventate potranno soddisfare pienamente la vostra sete di lotta videoulica. Se a questo aggiungiamo poi che la velocità rende il tutto ancora più giocabile non vi rimane che una cosa da fare: andare dal papi e farvi sganciare i soldi per acchiapparvi questa mitica cartuccia.

Bio Massa

HAYATE

Questo Ninja è dotato di un agghiacciante combinazione di velocità e potenza e porta con sé armi nascoste. I suoi attacchi sono particolarmente efficaci, le sue mosse speciali sono:

SCIMITAR SLASH - colpo di scimitarra (25% di danni)

FLURRY KICK - calcio a raffica (25% di danni)

COMMENTO

Superbo! Finalmente posso urlare a tutti i possessori del Master System che ci troviamo di fronte ad un degno clone di **Street Fighter 2**! Ultimamente sono usciti diversi picchiaduro, ma molto spesso erano tecnicamente brutti e quasi sempre noiosi da giocare. Questo non è il caso di **Masters of Combat**: la grafica è mitica, i fondali delle gare sono ben colorati e distinguibili, mentre i personaggi appaiono ben definiti e la loro animazione è realizzata alla perfezione. Quel che rende il gioco veramente grande è però la grande varietà di mosse e la fantasia con la quale sono state realizzate. Inequivocabilmente un MEGAgioco!

Santaz

MASTERS OF COMBAT
©1993 SEGA
PRESS START BUTTON

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 87

▲ Ottime animazioni dei lottatori: le mosse sono interessanti da guardare

▼ I fondali sono talvolta troppo dettagliati e rovinano gli sprite

SONORO 82

▲ Ottima musica, soprattutto considerato il misero chip del MS

▼ Una vergogna che non abbiano campionato effetti sonori di dolore e agonia

GIOCABILITÀ 92

▲ Megagiocabile! L'ampia gamma offre inoltre svariate strategie

LONGEVITÀ 88

▲ Con il modo a due giocatori ci saranno sfidelunghe e sudate

▼ L'unico difetto rimane il numero esiguo di giocatori (4)

GLOBALE 91

Finalmente anche il Master System dispone di un picchiaduro di tutto rispetto e con un ottima giocabilità

MEGA REVIEW

ROBOCOP VS

Sicuramente fra i vostri sogni più segreti avete quello di indossare una corazza metallica indistruttibile, completa di visiera computerizzata che vi permette di centrare qualsiasi bersaglio anche a lunghe distanze. Diciamolo dai, a chi di voi non piacerebbe essere un vero e proprio Robocop? Nessuno, vero? Beh, state attenti perché ben presto potreste cambiare idea. Infatti la vita del nostro beneamato eroe metallico non è affatto semplice; dopo lunghe e stancanti missioni in giro per i ghetti più malfamati della città, aveva deciso di andarsi a fare una meritata vacanza con qualche stuzzicante robo-girl. Non aveva ancora fatto in tempo a prendere il suo robo-elicottero personale che era stato fermato da un addetto della stampa: codesto beota lo aveva informato che la sua fama stava praticamente per essere oscurata da quella di un altro superindividuo che certo conoscerete tutti: Terminator. Nonostante la struttura metallica, Robocop è un uomo come tutti e così, sentitosi ferito nell'orgoglio, ha deciso di partire per la sua più grandiosa e pericolosa missione. Il mondo deve sapere chi è il più forte tra lui e Terminator!

COMMENTO

Se vogliamo proprio essere onesti, preferisco addirittura questa versione di **Robo VS Termy** a quella Megadrive. Non pensavo che la conversione potesse venire programmata in maniera così professionale. Persino la giocabilità è stata migliorata rispetto alla versione MD, che sinceramente era un po' troppo difficile. Oltre a questo vorrei aggiungere che sequenze di presentazione così belle come per questo gioco raramente si sono viste sul Master System. Da comprare assolutamente!

Fabio

COMMENTO

Come per la versione Megadrive, ho trovato questo gioco un ottimo platform sparatutto. Naturalmente sul Master System tutto è più semplicistica se paragonato al 16 bit di casa Sega ma la grafica è comunque ottima (a parte qualche rallentamento) con alcuni fondali molto belli che rendono l'atmosfera e i nemici finali sono molto dettagliati. Inoltre ci sono un gran numero di armi differenti da usare e un sacco di nemici da spiacciccare. A completare il tutto ecco dell'ottima musica e un bel po' di parlato digitalizzato. Non c'è che dire: sarà difficile trovare un titolo di questo genere migliore sul Master System.

Santaz

TERMINATOR

HASTA LA VISTA, BABY!

Ci sono 10 livelli di gioco e altrettanti livelli bonus nascosti. Ognuno di questi ha il proprio obiettivo particolare che vi verrà segnalato all'inizio e che dovrete eseguire attentamente se volete passare al livello successivo. Per facilitarvi vi mostriamo una breve descrizione dei primi sette livelli di gioco:

LIVELLO 1: RISCALDAMENTO
Obiettivo: Evitare gli spari

Questo primo livello vi sarà utile per esercitarvi nelle manovre, per diventare abili nel colpire i vostri nemici, evitare i candelotti di dinamite e collezionare armi extra. Se non riuscite a passare questo schermo evidentemente vi conviene darvi a videogiochi sull'ippica.

LIVELLO 2: LE STRADE DELLA VECCHIA DETROIT
Obiettivo: Salvare gli ostaggi

Oltre a evitare gli spari questa volta dovrete anche salvare gli ostaggi che sono stati catturati dai boss locali. Non è molto difficile, fate attenzione al livello bonus e non preoccupatevi del terminator di fine livello, molto semplice da eliminare.

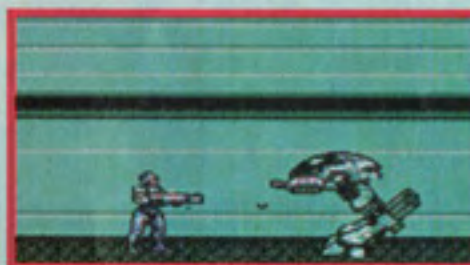
LIVELLO 3: DELTA CITY IN COSTRUZIONE
bbiettivo: Distruggere le camere di sicurezza

Per qualche strana ragione il nostro Robocop deve distruggere tutte le camere di sicurezza che troverà lungo la strada in modo da proteggere la città di Delta ancora in costruzione: le cose si fanno più difficili ed anche il boss di fine livello stavolta non scherza!

LIVELLO 4: LA DISCARICA DI SCORIE TOSSICHE
Obiettivo: Fate attenzione ai rifiuti tossici

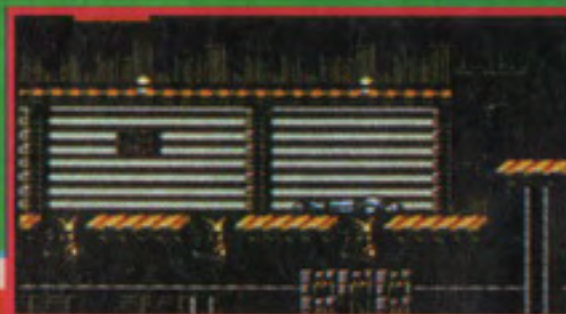
E' molto importante in questo livello riuscire a evitare i rifiuti tossici che possono far diminuire di molto l'energia a vostra disposizione; non dimenticate però che anche i nemici aumentano sempre di più e di conseguenza anche i loro spari. Assicuratevi di distruggere completamente il mini-carro armato a fine livello.

LIVELLO 5: COMPLESSO DI UFFICI OCP
Obiettivo: Salvate gli impiegati OCP e distruggete l'uffico

Attraverso i corridoi degli uffici OCP potrete constatare che la situazione è abbastanza infiammata e i poveri impiegati non aspettano altro che il vostro aiuto. Cercate di scaricare quante più armi potete contro l'ED-209 di fine livello.

LIVELLO 6: L'AVAMPOSTO DEI TERMINATOR
Obiettivo: Liberate i comandanti ribelli

L'avamposto è gremito di Terminator pronti a darvi del filo da torcere ma non sono questi che vi devono particolarmente impaurire, bensì i roccioni che cadono dal soffitto e che vi possono praticamente uccidere con un solo colpo. Il boss di fine livello è abbastanza facile, ma dovete comunque avere a disposizione un'ottima armatura per affrontarlo.

LIVELLO 7: ZONA VOLO
Obiettivo: Cercare di rimanere in vita

L'obiettivo di questo livello non è tanto semplice; ci sono masse di Terminator che, nonostante possano essere distrutti con soli due colpi, sono comunque pericolosi per il loro numero veramente elevato.

CASA PRODUTTRICE: VIRGIN

GENERE: AZIONE

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 87
▲ Sprite semplici su fondali efficaci
▼ Purtroppo quando ci sono troppi personaggi sullo schermo l'azione tende a rallentare

SONORO 92
▲ Parlato digitalizzato e ottimi effetti sonori. Musica molto buona (per gli standard del MS)

LONGEVITÀ 91
▲ All'inizio è molto semplice, ma poi diventa progressivamente più avvincente

GIOCABILITÀ 88
▲ Ogni livello vi trascinerà al successivo fino a scoprirne tutti i segreti
▼ I giocatori più "sgamati" lo troveranno un tantino facile

GLOBALE 89
Un gran tie-in e un altro ottimo platform da annoverare nella propria collezione

MEGA REVIEW

DEEP DUCK TROUBLE

Siamo alle solite: anche questa volta il papero più sfortunato di tutto il mondo si è cacciato in guai grossi. Tutto è cominciato quando lo zio Paperone, accecato dalla solita morbosa curiosità per qualsiasi tipo di oggetto che abbia un valore monetario molto elevato, ha scoperto nella sua sconfinata libreria la mappa di un isola, nascosta probabilmente in qualche oscura e pericolosa zona del Pacifico. All'interno dell'isola si dice risieda una statua in onore di una Dea, al cui collo è appeso un pendolo d'oro magico e preziosissimo. Chi poteva incaricare del recupero del pendolo il vecchio avaraccio se non il suo più indebitato nipote? Nessuno, appunto, e così eccoci nei panni di Paperino, sbarcati su un isola sconosciuta e piena di insidie. Per di più dobbiamo attraversarla da cima a fondo in cerca del pendolo, senza contare che tutti coloro che hanno tentato di impadronirsi del magico oggetto, sono caduti irrimediabilmente sotto l'effetto di una maledizione divina. La situazione non è certo delle più allegre...

BENVENUTI NELL'ISOLA...

All'inizio del gioco vi verrà mostrata una mappa dell'isola sulla quale saranno evidenziate le varie zone che dovrete mano a mano attraversare. Ognuna di queste è basata su caratteristiche geologiche differenti:

LA SAVANA - Paperino inizia proprio nel cuore dell'isola, la savana. Il pericolo maggiore viene sicuramente dagli animali che la abitano: serpenti, piante rampicanti e scimmie arrabbiate che protestano per la violazione della loro privacy.

IL VULCANO - Dovrete essere molto bravi per far evitare a Paperino i fiumi di lava incandescente che caratterizzano la zona del vulcano. Alcuni spruzzi di magma caldo potranno essere utilizzati come ascensori per arrivare su parti di roccia difficilmente raggiungibili.

LA SCOGLIERA - Finalmente un luogo dove Paperino si trova a proprio agio, l'acqua. Le profondità oscure della scogliera nascondono navi affondate piene di casse e tesori, ma bisogna anche stare attenti agli squali molto affamati!

LE COLLINE - Le colline dell'isola non sono assolutamente facili da scalare. L'unica possibilità per Paperino è quella di sfruttare ciò che la natura regala, come spruzzi d'acqua o getti d'aria calda.

LE CAVERNE GHIACCIATE - I muri delle caverne sono ghiacciati a causa della temperatura veramente tremenda che rende anche il pavimento simile a una pista da hockey su ghiaccio. Le piume di Paperino sono in pericolo di congelamento e il segreto sta nel scivolare via più velocemente possibile.

STARRING DONALD DUCK

MEGLIO STARE COI PIEDI PER TERRA

La grande forza dei piedi palmati di Paperino vi permetterà di distruggere i blocchi e le varie casse che troverete sul vostro cammino. Per eliminare i vari nemici potete lanciargli contro alcune pietre calciandole oppure saltargli in testa. Le casse, una volta colpite, si apriranno e riveleranno piccoli bonus che possono aumentare il livello di energia. Alcuni blocchi semoventi possono essere utilizzati come zattere per attraversare zone inaccessibili.

COMMENTO

Lo stile dei titoli Disney sulle console Sega sembra evolversi continuamente. Ci sono chiari segni di miglioramento grafico: il design e la definizione dei fondali sono impressionanti e lo stesso discorso vale per lo sprite di Paperino. Non parliamo poi dei nemici di fine livello, veramente notevoli, specialmente lo squalo!
Purtroppo la limitata varietà delle sezioni di gioco danneggia il valore complessivo della cartuccia. Probabilmente il difetto più grave, oltre a quello di essere abbastanza facile da giocare, è da ricercarsi nell'eccessiva somiglianza con la prima avventura di Donald Duck. A parte questo rimane comunque un platform estremamente divertente.

Paolo

COMMENTO

I giochi Disney per Master System sono sempre stati caratterizzati da una qualità elevata e anche questo **Deep Duck Trouble** sembra confermare la regola. Il gioco si presenta in maniera eccellente, con un'ottima grafica e una struttura dei livelli particolarmente interessante. Alcuni stage sono più giocabili di altri, in special modo le sezioni di fine livello: è davvero un peccato che la longevità del gioco sia così bassa.
Tecnicamente rimane un buon prodotto, ma personalmente lo consiglio soprattutto ai videogiocatori non troppo esperti.

Santaz

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 90
▲ Colorata, ombreggiata e con un'ampia varietà. Bello lo sprite di Paperino.
▼ Alcuni nemici sono un tantino grezzi

SONORO 83
▲ Musiche carine accompagnano i vari livelli, buoni gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 90
▲ La disposizione dei vari livelli rende il gioco più interessante dei soliti platform per Master System

LONGEVITÀ 74
▼ La possibilità di continuare all'infinito rende il gioco discertamente noioso

GLOBALE 88
Un platform classico rovinato probabilmente dal fatto di essere fin troppo noioso. Rimane comunque un'ottima realizzazione

F117 NIGHT STORM

MEGA REVIEW

Che ne dite di un bel duello aereo e magari di un bombardamento a tappeto in territorio nemico? Vi va l'idea? Questo è quello che vi offre **F117 Night Storm**, il nuovo simulatore aereo della Electronic Arts. Vi troverete alla guida di questo potente e complessissimo caccia bombardiere pronti a solcare i cieli di mezzo mondo per fare un po' di "giustizia". Questo gioco si propone di essere un gradino più in alto rispetto a **Afterburner**, ma riuscirà, nonostante ciò, ad essere anche divertente e immediato? Scopriamolo insieme...

MISSIONE IMPOSSIBILE

All'inizio del gioco potete scegliere se utilizzare il modo Arcade, in cui dovrete vedervela con decine di nemici a terra e in volo, oppure se partecipare a una delle numerose missioni. Ce ne sono 30, da quelle classiche in Libia fino a quelle nella vicina Bosnia (il cinismo non ha confini), in cui dovrete individuare un obiettivo, raggiungerlo evitando le difese nemiche e quindi bombardarlo. Buona fortuna e tornate vincitori.

BOOOOMMM!

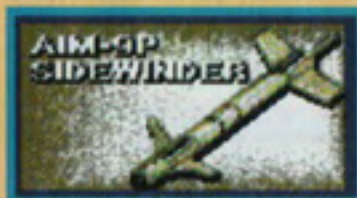
Il gioiellino su cui volate, del valore di svariati milioni di dollari, è attrezzato con i più sofisticati ritrovati dell'industria bellica. Ecco cosa avete a disposizione per spazzar via come mosche i vostri nemici:

SIDEWINDERS - I classici missili aria-aria: hanno un raggio d'azione limitato ma fanno bene il loro dovere.

AGM-65E - Simpatici missili aria-terra teleguidati. Vi ci vorranno due di questi confettini per distruggere un obiettivo.

GBU-27 - Massicce bombe da scaricare sul bersaglio. Migliori di qualsiasi missile.

M61-A1 - Volete decollare senza una bella mitragliatrice? Ennò! Ecco quello che fa al caso vostro.

AGM-88A - Sparate questo missile e lui seguirà qualsiasi bersaglio abbiate sul radar.

AGM-65A - Sarebbe un gran bel missile terra-aria, se non doveste passare vicino al bersaglio per lanciarlo. Con i comandi di questo gioco vi conviene scordarvi completamente quest'arma.

M61A1 VULCAN

AGM-65 MAVERICK

GBU-27A/B PAVEWAY III LGB

AIM-9P SIDEWINDER

COMMENTO

Il grosso problema di **Night Storm** è quello di aver cercato di inserire troppe cose rispetto alle capacità del Megadrive. In ogni volo ci sono troppe obiettivi, sia in volo che a terra. Questo rende il gioco, già di per sè con una grafica non esaltante, molto lento e frustrante. I controlli poi sono realizzati veramente male, dando così il colpo finale a una cartuccia che ambiva a ben altre votazioni, almeno negli intenti dei programmatori. Non bastano due o tre tocchi intelligenti qua e là a risollevare le quotazioni di questo gioco, se la giocabilità è nulla.

Marco

Si ringrazia: Newel per la cartuccia

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 53

▲ Varia e con diversi tocchi intelligenti

▼ La grafica vettoriale è lenta: sembra quasi che giri su un Commodore 64!

SONORO 86

▲ Musiche migliori rispetto allo standard Electronic Arts

▼ Effetti sonori decisamente scarni

GIOCABILITÀ 52

▼ Come si fa a giocare se non si riesce neppure a controllare il proprio velivolo?

LONGEVITÀ 60

▲ Ci sono numerose missioni, anche se molte sono decisamente facili...

▼ ...peccato che dopo due partite gli orrendi controlli prendano il sopravvento

GLOBALE 56

Potenzialmente un gran bel gioco di combattimento aereo. In pratica un fiasco con una velocità bassissima e dei controlli assurdi

MEGA REVIEW

MICRO

VIAGGIO ALLUCINANTE

Il viaggio nelle interiora di Mr. Krosby è diviso in cinque sezioni: vene, gambe, fegato, cuore e cervello. Questi livelli potranno inoltre essere affrontati in diversi modi grazie ad attrezzature speciali.

POD

Appena entrati nel corpo di Krosby verrete attaccati dai killer della Axiom e dalle difese immunitarie. Dovrete blastare tutto quello che vi si para davanti fino ad arrivare alla base della Axiom che i nemici hanno installato all'interno del corpo del presidente. Ma attenzione: la base è sorvegliata da un gigantesco guardiano che va, ovviamente, distrutto.

HUNTER

I nemici voglio eliminare Krosby usando delle speciali navicelle e facendole esplodere in alcuni centri vitali così da ucciderlo instantaneamente. L'unico modo per fermarli è quello di usare alcuni veicoli comandati a distanza, cercando di bloccarli prima che riescano nel loro intento.

EVA

Per la parte finale del gioco (dal cuore al cervello) il nostro eroe utilizzerà una speciale tuta da combattimento armata di tutto punto con la quale dovrà percorrere le vie neurali fino a raggiungere, nella parte finale del gioco, il terribile robot Grey M.

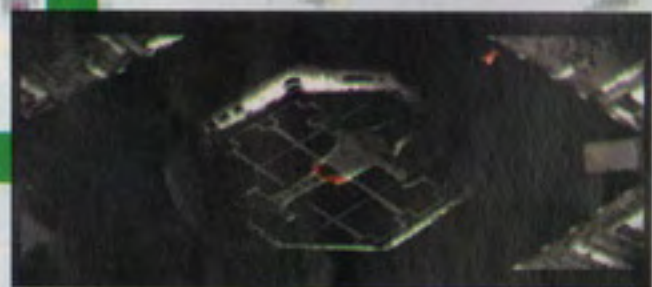
La battaglia fra le rivali Axiom e Cybertech Genetic Engineering Corporation si è trasformata in un'aspra lotta: la Axiom ha catturato il presidente della Cybertech e ora minaccia di ucciderlo grazie all'aiuto di alcuni ex-scienziati della stessa multinazionale. Questi folli sono riusciti a miniaturizzare alcuni uomini armati e robot in modo tale che, una volta iniettati nel corpo del presidente, possano ucciderlo dall'interno.
Purtroppo il diabolico piano è stato scoperto troppo tardi e adesso l'unica speranza che rimane alla Cybertech di salvare il proprio presidente è quella di miniaturizzare i propri uomini, iniettarli nel corpo del malcapitato e sperare che riescano a eliminare i killer della Axiom prima che sia troppo tardi. Questa l'ho già sentita...

Si ringrazia: **Computerland** per il CD

COSM

COMMENTO

La mia prima impressione nei confronti di **Microcosm** è stata quella di trovarmi di fronte a un altro shoot' em up per il Mega CD che non sfruttasse appieno le potenzialità della macchina. Tuttavia il gioco è ugualmente divertente grazie alla discreta varietà dei vari livelli. La grafica, inoltre, pur non essendo il massimo della vita, svolge bene il suo compito e si ha realmente l'impressione di trovarsi dentro il corpo umano. Il vero problema di **Microcosm** è senza dubbio la scarsa longevità: i gioco è davvero troppo corto e non ho dovuto faticare molto per terminarlo. A meno che non siate dei fan del genere, fareste meglio a cercare qualcosa di più appagante.

Paolo

COMMENTO

Si vede subito che il Mega CD non è in grado di ricreare gli effetti di un FM Towns o un Amiga CD32. In alcune parti mi è sembrato, addirittura, di volare dentro un gelato viola. I fanatici probabilmente potranno trovarlo divertente, ma cinque livelli sono troppo pochi per garantire una buona giocabilità. Breve e conciso.

Bio Massa

FULL MOTION VIDEO

Appena accesa la console, se lasciate scorrere l'introduzione, vedrete una sequenza video di cinque minuti dove alcuni elicotteri si avvicinano alla Cybertech scovando gli scienziati della Axiom (troppo tardi comunque per impedire che questi ultimi pratichino la letale iniezione al presidente). L'atmosfera è molto simile a quella di **Blade Runner** con colori scuri e musiche tetre. Il bello è che i personaggi dell'introduzione sono attori veri filmati usando una telecamera VHS ad alta qualità mentre, il fotomontaggio finale è stato realizzato digitalizzando e renderizzando le immagini per mezzo di alcune stazioni Silicon Graphics.

Ci sono moltissime sequenze Full Motion Video nel gioco che fanno la propria comparsa prevalentemente quando il giocatore supera un livello o viene distrutto. Ayeaaah!

MICROCOSM
Licensed By SEGA Enterprises, Ltd.
Copyright Psygnosis Ltd 1993.

CASA PRODUTTRICE
PSYGNOSIS

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
- ▲ Ottima la qualità della navicella e dell'interno del corpo umano
- ▼ Lo sprite principale e lo sfondo non sembrano fare parte dello stesso ambiente

SONORO 85
- ▲ Grandi musiche e frasi digitalizzate
- ▼ Gli effetti sono pochi e realizzati male

GIOCABILITÀ 79
- ▲ Molto semplice e suggestivo
- ▼ Non è possibile interagire con l'ambiente

LONGEVITÀ 56
- ▼ Il gioco è troppo corto e semplice da finire

GLOBALE 60

Microcosm aveva tutte le carte in regola per diventare il miglior gioco per Mega CD, ma la scarsa longevità ha condizionato negativamente tutto il resto. Peccato

MEGA HIT PARADE

Aayeah! Siete capitati nello spazio classifiche di **Mega Console**, dove sono attentamente intabellati i migliori videogiochi per le console Sega. Siete pronti per i 25 titoli più cattivi per MD? O per le15 tostate galattiche oggi disponibili per Mega CD? O... Basta, non vogliamo togliervi tutte le sorprese... Noi ci vediamo il mese prossimo, ancora una volta su **Mega Console**!

TOP 20 MEGADRIVE

1 Eternal Champions	Sega	Picchiaduro	=
2 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▲
3 Street Fighter 2 Plus	Capcom	Picchiaduro	▼
4 NHL Hockey '94	EA	Sportivo	=
5 Toe Jam & Earl 2	Sega	Azione	▲
6 Gunstar Heroes	Sega	Azione	▼
7 Mortal Kombat	Arena	Pichiaduro	▼
8 Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	▲
9 Aladdin	Sega	Azione	▼
10 Zombies Ate my Neighbors	Konami	Azione	▼
11 WWF Royal Rumble	Acclaim	Sportivo	▼
12 Rocket Knight Adventures	Azione	Konami	▲
13 John Madden '94	EA	Sportivo	▲
14 Rolling Thunder 3	Namco	Azione	▲
15 Gauntlet IV	Tengen	Azione	▼
16 High Seas Havoc	Data East	Platform	NE
17 Sonic Spinball	Sega	Flipper	▼
18 Lethal Enforces	Konami	Sparatutto	▼
19 XtRanger	Sega	Sparatutto	▲
20 Fifa Int Soccer	EA	Sportivo	NE

TOP 10 MEGA CD

1	Silpheed	Game Arts	Sparatutto	=
2	Sonic The Hedgehog CD	Sega	Platform	=
3	Thunderhawk	Core Design	Sparatutto	=
4	Lethal Enforces	Konami	Sparatutto	=
5	NHL Hockey '94	EA	Sportivo	NE
6	Ecco the Dolphin	Sega	Strategia	▼
7	Microcosm	Psygnosis	Sparatutto	NE
8	Final Fight CD	Capcom	Picchiaduro	▼
9	Lunar	Working Design	RPG	NE
10	Bari-Arm	Human	Sparatutto	▼
11	Joe Montana Football	Sega	Sportivo	▼
12	Chuck Rock 2	Sony	Platform	▼
13	Double Switch	Sega	Film Int.	NE
14	Ground Zero Texas	Psygnosis	Sparatutto	NE
15	Monkey Island	Sega	Avventura	=

TOP 5 GAME GEAR

1 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
2 James Pond 2: Robocod	Ocean	Platform	=
3 Star Wars	Us Gold	Azione	=
4 Desert Speedtrap	Sega	Azione	=
5 Ecco the Dolphin	Sega	Avventura	=

TOP 10 LETTORI

Vogliamo sapere quali sono i dieci vostri giochi preferiti per la/e console che possedete (ovviamente tra Megadrive, Mega CD, Game Gear e Master System), perciò prendete carta e penna e spedite le vostre classifiche a:

MEGA HIT PARADE ▼ MEGA CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo 29
20125, Milano
(Pianeta Terra)

TOP 10 LETTORI

1	Sonic The Hedgehog 2	Sega
2	Ecco The Dolphin	Sega
3	Streets of Rage 2	Sega
4	NHL Hockey '93	EA
5	Aladdin	Sega
6	Gunstar Heroes	Sega
7	Rocket Knight Adventures	Konami
8	Street Fighter 2 Plus	Capcom
9	Cool Spot	Virgin
10	Thunderforce IV	Sega

TOP 5 MASTER SYSTEM

1 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
2 Jungle Book	Virgin	Platform	=
3 Cool Spot	Virgin	Azione	=
4 Deep Duck Trouble	Sega	Platform	NE
5 Masters of Combat	Sega	Picchiaduro	=

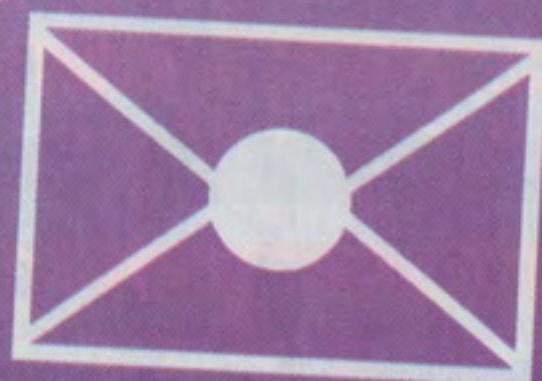
VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	MARCO	FABIO	MAD MAX	MATTEO	PAOLO	SIMON
ART OF FIGHTING	6	5	6	7	6	7	6
CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK (MCD)	7	8	7	6	7	7	8
CLIFFHANGER (MCD)	4	7	8	6	6	5	5
DASHIN' DESPERADOES	7	8	7	7	7	7	7
DEEP DUCK TROUBLE (MS)	8	8	9	9	8	8	9
DOUBLE SWITCH (MCD)	6	7	8	6	6	8	8
F 117 NIGHT STORM	5	5		5		5	4
GREATEST HEAVYWEIGHTS	6	5	6	5		5	5
GROUND ZERO TEXAS (MCD)	8	7	8	8	7	8	8
JURASSIC PARK (MCD)	6	7	7	7	6	6	5
MASTERS OF KOMBAT (MS)	8			8	7	8	8
MICROCOSM (MCD)	7	7	8	6	7	8	6
PELE'!	3	5	4	5	3	4	3
PRIZE FIGHTER (MCD)	2	4	6	5	3	5	3
ROBOCOP VS TERMINATOR (MS)	7	7	7	8	7	7	9
SOLDIERS OF FORTUNE	6		5	7	5	6	6
THE TERMINATOR (MCD)	6	7	8	6	7	8	7
WINTER OLYMPICS	6	7		7	6	6	7

MEGALEGENDA

- 10 - Un MEGA gioco
- 9 - Awesome
- 8 - Radicale distruttivo
- 7 - Bella lì
- 6 - Regolare
- 5 - Andiamo male...
- 4 - 2 Bad!
- 3 - Ciofeca
- 2 - Aaargh...
- 1 - Top of the fogn

OK ragazzi, visto che al momento di redigere questa rubrica non abbiamo ancora visto un contributo epistolare (leggasi: trucchi, strategie e cheat mode) da parte vostra, per questo secondo appuntamento con MegaTrix ci affideremo nuovamente alle testate inglesi. Ma per quanto concerne il prossimo numero di Mega Console non sarebbe una brutta cosa se la maggior parte del materiale in questione fosse di origine "nostrana". Su, fate vedere che non siete da meno dei videogiocatori d'oltremanica, porca paletta!

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

FINAL FIGHT
MEGA-CD
Pugni a Razzo

Difendere Metro City dalla feccia che la infesta è un compito che richiede un logorante smanettamento sui tasti del joypad. Tutto questo calvario può finalmente essere evitato facendo quanto segue: andate nello schermo delle opzioni ed evidenziate EXIT. Premete e tenete schiacciato DESTRA, A, B e START. Ora scegliete un personaggio (preferibilmente Guy): d'ora in avanti, il personaggio a vostra disposizione potrà mollare cartoni con la rapidità di una mitragliatrice. Niente male, eh?

MORTAL KOMBAT
GAME GEAR
Come t'abbasso la Barra

Questo cheat funziona soltanto quando si combatte sopra il burrone, ma vale comunque la pena di essere divulgato: è possibile abbassare la Barra d'Energia del proprio avversario prima ancora che il combattimento abbia inizio. Selezionate una partita in singolo e spingete il joypad a SINISTRA, premendo ripetutamente il tasto I (uno) non appena appare la schermata con i due combattenti faccia a faccia .

MORTAL KOMBAT
MASTER SYSTEM
Continue Illimitati

Se il personaggio che avete scelto fosse a corto di secondi o fosse ridotto uno straccio dall'avversario (e tutto questo con un solo credito rimasto) premete un tasto qualsiasi sul secondo joypad. Avendo così selezionato il match a due giocatori, sarà possibile scegliere un altro personaggio; fate polpette del personaggio affidato all'inesistente secondo giocatore e potrete rientrare in competizione contro il computer senza perdere un credito!

TRIX

ROAD RASH
MEGADRIVE
Come Evitare i Piedipiatti

Chiunque possieda un gioco della serie Road Rash, sa quant'è frustrante vedere il proprio corridore arrestato dalla polizia. A questi sventurati suggeriamo di fare quanto segue. Dopo un incidente, anziché far risalire sulla moto il vostro pilota, fatelo correre lungo la strada: la moto lo seguirà, permettendogli di riprendere la corsa alla faccia della pula.

STREETS OF RAGE
GAME GEAR
Livelli a Scelta & Menu d'Opzioni Nascosto

Per ottenere quanto scritto sopra, selezionate l'undicesimo motivo musicale dalla schermata ordinaria delle opzioni e premete i tasti I e II simultaneamente. Facile.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II
GAME GEAR
Password Finale

Per saltare tutto il gioco e godervi la sequenza finale, selezionate il modo WORLD CHAMPION e scrivete la parola CHAM-PION.

X-MEN
MEGADRIVE
Come Triplicare il Tempo a Disposizione

Pensate che il tempo concesso per reperire tutti i Globi d'Energia dalla Danger Room, sia troppo breve per i vostri gusti? Fate quanto segue e di tempo ne avrete il triplo! Dopo aver selezionato un supereroe fra i quattro disponibili, portate la squadra all'angolo superiore-destro della Danger Room. Qui scoprirete, appesa al soffitto, una piccola machina. Fate saltare l'X-Man affinché urti l'ordigno. Anche se non riuscite a vedere la macchina, fate quanto detto senza indugio! L'esplosione che udirete sta ad indicare che il tempo a disposizione per il reperimento dei Globi d'Energia è ora tre volte superiore a quello inizialmente concesso! Raccolti tutti i Globi, portate il vostro X-Man all'angolo superiore-sinistro della Danger Room, presso cui è situato l'ingresso per la Control Room.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL
MEGADRIVE
Password

Ciascuno dei codici sottoelencati porterà il giocatore dritto dritto al Mutant League Bowl!

Darkstar Dragons:	MK3XYSLIQ
Deathskin Razors:	ICKIIIIIIH
Icebay Bashers:	2CKIIIIIID
Killer Konvicts:	HGKIIIIIIJ
Midway Monsters:	3CKIIIIIIF
Misfit Demons:	JHIIIIIIIG
Psycho Slashers:	GMKIIIIIID
Rad Rockers:	5CKIIIIIIM
Screaming Evils:	KLKIIIIIIL
Sixty Whiners:	CBKIIIIIIJ
Slaycity Slayers:	LJKIIIIIIM
Terminator Trolz:	MLKIIIIIIJ
Turbo Techies:	NMKIIIIIIQ
Vile Vulgars:	4CKIIIIIIL
War Slammers:	DCKIIIIII2

R.B.I. BASEBALL
MEGADRIVE
Password

E' possibile giocare con una delle squadre del '92 contro le All Star Tengen con una lunga lista di lettere e il codice riportato qui in basso. Il codice in questione è **D-WWD2CHCCSY.** A seconda della squadra che volete usare utilizzate queste lettere:

Los Angeles: A
Florida: B
Missouri: C
Baltimore: D
Colorado: E
Chicago (NL): F
New York: G
Boston: H
Michigan: I
Cincinnati: J
Chicago (AL): K
All-Stars (AL): L
Milwaukee: O
St Louis: P
San Diego: Q
New York (NL): R
Cleveland: S
Seattle: T
San Francisco: U
California: W
Texas: X
Kansas City: Y
Oklahoma: Z
Atlanta: 9
Pittsburgh: 8
Houston: 7
Toronto: 6
Detroit: 4
Philadelphia: 3

SILPHEED
MEGA-CD
Livelli a Scelta

Durante la schermata del titolo, premete: BASSO, BASSO, ALTO, ALTO, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, A, B, START e voilà, potete scegliere il livello che vi pare!

MEGATRIX

BATMAN: THE JOKER RETURNS
MEGADRIVE
Password

Tara-tara-tara-tara-tara-tara-tà: Bat-Maaaaaaaaaaaaan! Ah, l'impagabile sigla di Hal Nefti per il serial con Adam West! Ma non indulgiamo oltre in queste nostalgiche rimembranze televisive e veniamo al sodo, che nel nostro caso equivale ai codici d'accesso per tutti i livelli di questo Bat-gioco.

Livello 1-1:	6020
Livello 1-2:	7822
Livello 2-1:	8766
Livello 2-2:	8756
Livello 3-1:	6101
Livello 3-2:	1047
Livello 4-1:	1880
Livello 4-2:	5278
Livello 5-1:	1168
Livello 5-2:	7604
Livello 6-1:	0021
Livello 6-2:	7511
Livello 7-1:	1004

MICROMACHINES
MEGADRIVE

Ecco un ampio assortimento di cheat per il "macchinoso" titolo della Codemasters. Prima mettete il gioco in pausa, quindi:

Per un veicolo più veloce: Premete ALTO, BASSO, A, B, SINISTRA, DESTRA, C e START.
Per una migliore presa su strada: Premete A, ALTO, B, BASSO, C, SINISTRA, START e DESTRA.
Per schianti più potenti (?): Premete C, ALTO, , SINISTRA, DESTRA, A, B, A e C.
Per avversari più duri: Premete SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, ALTO, BASSO, START e BASSO.
Per avversari ancora più duri: Premete SINISTRA, BASSO, ALTO, BASSO, DESTRA, BASSO, A e BASSO.
Per auto infinite: Premete B, BASSO, C, BASSO, ALTO, BASSO, SINISTRA, BASSO.

MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Teste Mozzate a Go-Go

Siete curiosi di sapere che cosa succede inserendo il codice Flag 3 nello schermo segreto delle opzioni? Beh, è semplice: nel livello del ponte sospeso (o "pit level", come lo chiamano oltremanica), al posto di Santa e delle altre ombre, si vedono svolazzare le lettere BYC oppure una grossa testa che rimbalza qua e là. E poi? Provatelo e vedrete!

TALESPIN
GAME GEAR
9 Vite & Energia Infinita

Questo gioco è difficilmente governabile e quasi sempre montagne d'energia vanno a farsi benedire nei livelli con l'aeroplano. Per rimediare a tutto questo spreco (e aggiungere anche qualcos'altro), mettete il gioco in pausa durante gli stage "aerei" e ruotate il joypad in senso orario. Una volta udita una campanella disinserite la pausa e voilà... avrete tutta l'energia che vi serve insieme a nove vite!

ROLLING THUNDER 3
MEGADRIVE
Cambio di Personaggio

Desiderate vestire i panni di Ellen? E allora fate quanto segue. Nello schermo del titolo, usate l'opzione Password. Una volta apparsa la relativa schermata, inserite la parola GREED. Tornate allo schermo del titolo e selezionate l'opzione Game Start: Ellen sarà ai vostri comandi!

DEFENDERS OF OASIS
GAME GEAR
Sound Test

Per accedere al Sound Test del gioco, premete i tasti I e II, spingete il joypad in ALTO e premete START durante lo schermo del titolo.

CHIKI CHIKI BOYS
MEGADRIVE
Opzioni Nascoste

Per accedere ad uno schermo segreto delle opzioni, premete A, B e C durante la schermata del titolo.

THUNDERHAWK
MEGADRIVE
Energia e Missili Illimitati

Mettete il gioco in pausa subito dopo essere decollati e premete: ALTO, DESTRA, SINISTRA e BASSO. A pausa tolta, i missili e l'energia illimitati saranno vostri per l'eternità.

BULLS VS LAKERS
MEGADRIVE
Password

Risparmiatevi la preoccupazione di vincere le finali con tutte le sedici squadre della NBA con questo elenco di codici: vi permetteranno di stare seduti in poltrona e godervi subito la sequenza finale.

Bulls: KXWVLBBB
Blazers: DBWBLBBG
Bucks: CDWBBBBC
Rockets: IZWBVBBB
Hawks: T4WBBBBB
Suns: 2ZWV2BBH
Pacers: POWBBBBB
76ers: J8WL2BBB
Lakers: NLWWBBBV
Jazz: WVWB2BBF
Celtics: DNWZLBBC
Spurs: IGWB2BBB
Knicks: TJWBFBBB
Sonics: GQWBGBBH
Warriors: 06WV2BBK
Pistons: ISWV2BBB

BLACK BELT
MASTER SYSTEM
Livello Segreto

Ebbene sì, esiste un livello segreto, ma per trovarlo bisogna prima completare il gioco. Una volta che Wang si è trasformato in pietra e l'eroe se ne va in compagnia della ragazza, appare uno schermo nel quale si comunica ai giocatori di aver salvato il mondo, eccetera eccetera... Durante questa schermata, premete i tasti I e II e contemporaneamente ruotate il joypad in senso orario. Terminata la musica, accederete al Chapter 7!

PGA TOUR GOLF II
MEGADRIVE
Soldi a Valanghe

Questo cheat permette anche ai più inetti (senza offesa) di vincere montagne di quattrini. Per attivarlo iniziate una partita al livello Amateur, selezionate l'opzione Tournament o Skins Game alla prima buca. Poi tornate alla Clubhouse e richiedete un round d'allenamento al livello amatoriale. Al primo tee riprendete l'ultima partita e dalla seconda buca continuerete al livello Amateur.

WIMBLEDON TENNIS II
MASTER SYSTEM
Password per le Finali

Ecco i codici che vi permetteranno di giungere immediatamente alle finali in ciascun Paese.

Finale Preliminare:	GOCKHDTHBJAKEE
Finale Americana:	NOKKHOHKBJBREE
Finale Australiana:	NHQXJHHAGFCQFB
Finale Francese:	TKPHLFKFDCJRMH
Finale di Wimbledon:	IKJHQJ0EEDCJMMH

OUTRUN 2019
MEGADRIVE
Musiche a Scelta

Agli amanti della buona musica videoludica, dedichiamo questo semplicissimo cheat che consente di selezionare a scelta uno dei sei commenti musicali del gioco. Basta tenere schiacciato il tasto C e premere START presso lo schermo del STAGE SELECT.

ALADDIN
MEGADRIVE
Per saltare di livello

Impazienti di vedere subito i livelli che ancora non siete riusciti a raggiungere con le vostre umane risorse? Allora fate quanto segue. Giocate come al solito e premete START per bloccare l'azione. Poi premete A, B, B, A, A, B, B e togliete la pausa. Il livello in corso avrà repentinamente termine e quello successivo prenderà il suo posto. Niente male.

SHINOBI 3 MEGADRIVE
Shuriken Infiniti

Nello schermo delle opzioni mettete il Sound Effect Test su "Shuriken" e settate il numero di shuriken su 00. Aspettate un attimino e avrete tutti gli shuriken che volete!

STREET FIGHTER II - SPECIAL CHAMPION EDITION
MEGADRIVE

Disabilitare gli attacchi normali nel Modo a Un Giocatore:
quando appare il logo della Capcom, premete BASSO, Z, ALTO, X, A, Y, B e C sul joypad numero uno. Se il cheat ha funzionato, Chun Li urlerà "Spinning Bird Kick!"

Five Star Speed nel Modo Champion Edition:
durante la sequenza d'apertura (dove lo schermo scrolla verso l'alto sulla facciata dell'edificio) aspettate che l'immagine inizi a dissolversi e premete rapidamente BASSO, Z, ALTO, X, A, Y, B e C sul joypad numero uno. Se il cheat ha funzionato, Ken pronuncerà un "huh".

Personaggio contro stesso Personaggio nella Battaglia di Gruppo:
sullo schermo dove è possibile scegliere fra Elimination e Match Play, premete BASSO, Z, ALTO, X, A, Y, B e C. Ancora una volta Chun Li esclamerà "Spinning Bird Kick!" per segnalare che il cheat ha funzionato.

MIG-29
MEGADRIVE
Password

C'è una parolina che vi darà accesso a tutte le missioni di questa simulazione targata Tengen, ed è: WEXBJOISGIITES.

FATAL FURY
MEGADRIVE
Round Infiniti

A certe persone tre round non bastano. In aiuto di questi insoddisfatti ecco giungere questo cheat che rende necessario vincere un numero infinito di round per diventare il numero uno. Sullo schermo per la selezione dei comandi, selezionate un punto e premete SINISTRA più B. L'uno diventerà uno zero (o almeno dovrebbe!). Fate questo per ambedue i combattenti e le mazzate non avranno mai fine.

GREEN DOG
MEGADRIVE

Per Dischi a Getto Rapido:
Durante il gioco (qualsiasi momento è buono), premete START, quindi C, A, B, A, SINISTRA e ancora SINISTRA. Un suono squillante segnalerà la riuscita dell'operazione.

Per Rallentare il Gioco:
Iniziate a giocare e premete START per mettere in pausa. Ora premete BASSO, A, C, ALTO, SINISTRA e SINISTRA. A questo punto togliete la pausa. Per disattivare il cheat, inserite la pausa di nuovo e premete SINISTRA, DESTRA, ALTO, BASSO, A e C.

EVIL STAR
GAME GEAR
Come Sconfiggere il Primo Boss

Portate la nave il più vicino possibile al boss, usate l'arma speciale e sparate incessantemente: il boss perirà in un batter d'occhio, o quasi.

GUNSTAR HEROES
MEGADRIVE
Due Power-Up in Più

Quando i piccoli gusci volanti (sapete, quelli che liberano tutte quelle cosucce prelibate) vi passano sopra, aspettate che mollino il power-up. Ora saltate verso l'alto, massacrateli e... sorpresa sorpresa! Altri due power-up dovrebbero cascarvi in mano.

RANGER-X
MEGADRIVE
Come Rallentare il Gioco

Se la velocità del gioco è troppo elevata per i vostri gusti, abbiamo qui la soluzione al vostro problema. Prima di tutto, dovete inserire la pausa nel bel mezzo della partita. Ora, eseguite le seguenti pressioni di tasto e di joypad: ALTO, BASSO, ALTO, BASSO, ALTO, C, B, A, DESTRA, SINISTRA. Fatto questo, la musica riprenderà ad essere suonata. A questo punto, premete il tasto A, quindi spostate il joypad in una qualsiasi direzione o premete un qualsiasi tasto di fuoco: tutto il gioco subirà un sensibile rallentamento, sebbene musica ed effetti sonori rimanganno ambedue immutati. Se volete tornare alla velocità normale, premete START in qualsiasi momento. Il trucco può essere ripetuto all'infinito. E se volete dell'altro a proposito di questo gioco, c'è una bella guida completa su questo stesso numero!

SONIC 2
GAME GEAR
Vite Extra Infinite

Esiste la possibilità di procurarsi una scorta infinita nell'Act II della Sky High Zone. Al primissimo precipizio, fate "decollare" Sonic assicurandovi che eviti la nuvola. Giunto al termine della caduta, il porcospino blu scoprirà una piattaforma con una molla acclusa. Da qui, si dirige verso sinistra, si trasforma in una palla e reclama una vita extra da un monitor celato in una stanza. Un'altra molla invia Sonic al punto di partenza, dal quale può ripetere la procedura all'infinito.

SUNSET RIDERS
MEGADRIVE
Come ti Batto il Boss

Questa conversione della Konami è abbastanza facile, ma i boss sono dei duracci. Fortuna che qualcuno ha trovato il modo per farli fessi, e ce ne ha reso partecipi.

Simon Greedwell: mantenete il vostro cowboy su di un lato dello schermo, facendogli sparare diagonalmente verso Greedwell e i barili che lo proteggono. Naturalmente è necessario schivare i proiettili e occuparsi dei banditi che appaiono di quando in quando dalla parte superiore dello schermo. Ciò nonostante, questa è la posizione migliore su cui trovarsi per affrontare il boss.

Paco Loco: i vigilantes sono posizionati al sicuro sul tetto del mezzo a sinistra, da dove sparano in tranquillità al povero Paco. Occhio ai banditi che vi mitragliano dalla finestra della carrozza.

Chief Scalpen: utilizzate il fuoco rapido a tutto andare in questo livello. Scivolare è la cosa migliore da fare per schivare i coltelli lanciati dal Capo, sebbene sia possibile colpirli con la pistola.

Sir Richard Rose: il perfido Dick comincia il suo attacco lanciando candelotti di dinamite. Portate il vostro pistolero al primo piano per attrarre il primo colpo di Rose. Quando la bordata sta per arrivare, chinatevi per evitarla e gettatevi al livello del suolo. L'obiettivo della prima fase della battaglia è di eliminare lo scudo di cemento di Rose. Fatto questo, portate il vostro uomo sulla piattaforma in cima per attirare la mira di Rose, quindi gettatevi a terra per spararigli. Ripetete in continuazione questa procedura finché Mr. Rose non tira le cuoia.

JUNGLE STRIKE
MEGADRIVE
Quattro Vite Extra

Questo cheat non "farà c****e sotto i vietnamiti" (mai visto Apocalypse Now ?), ma qualcosa di meglio: serve a ottenere quattro vite extra al Livello 7, alias River Raid. Subito dopo aver decollato, dirigete l'elicottero verso destra e continuate su questa rotta finché non vedete la sponda di un fiume. A questo punto cambiate direzione in modo da far volare l'elicottero verso il vertice dello schermo. Vedrete scrollare alcuni monumenti seguiti da quattro piccole piramidi sorvegliate da due pezzi d'artiglieria. Occupatevi degli ordigni da fuoco e distruggete le piramidi: ciascuna di esse contiene una vita extra. Roger, chiudo.

B. O. B.
MEGADRIVE
Password

Vogliate gradire questo elenco completo di password, con i complimenti della Futura Publishing:

PIANETA UNO: 171058, 950745, 472149, 672451
PIANETA DUE: 272578, 652074, 265648, 462893, 583172
PIANETA TRE: 743690, 103928, 144895, 775092, 481376

Sparatutto robotici. Di questi giochi il Megadrive ne ha quanti vuole, ma ce n'è uno che spicca su tutti gli altri: Ranger-X. Più di un semplice shoot 'em up, Ranger-X è un gioco che per essere battuto richiede un po' di cervello e non poca pazienza. Ebbene, per coloro che hanno pazienza e cervello da vendere, ecco la guida completa al titolo in questione, realizzata per noi da un baldo giovine anglosassone che risponde al nome di Tom Guise. Bella lì, Tommy!

RANGER-X

In sé la corazza cibernetica di **Ranger-X** è quanto basta per assicurargli un viaggio sicuro, ammesso che sappiate usarla come si deve. Ecco, in quattro punti, come ottenere il massimo dal vostro **Ranger-X**.

PUNTO 1 - LUCE

Fate sempre rifornimento di energia vitale presso le Power Conversion Units (PCU) distribuite lungo il percorso, anche se per recarvi da esse fosse necessario fare marcia indietro. L'energia che alimenta queste macchine viene ottenuta dalla luce, perciò identificate sempre la fonte luminosa di ciascun livello e fate ricarica ogni volta possibile.

PUNTO 2 - VOLO

Quando usate il jet-pack del Ranger tenete d'occhio l'indicatore della temperatura. Ogni volta che lo strumento raggiunge il livello arancione, planate verso una superficie sicura per fare ricarica. Non c'è cosa peggiore che avere il jet-pack in stallo sopra qualcosa di pericoloso.

PUNTO 3 - LA JET-CYCLE

Non lasciate che la jet-cycle segua il Ranger e basta; è un accessorio molto utile. Cercate di viaggiare a bordo di essa il più possibile. La jet-cycle non solo costituisce una protezione extra, ma dispone anche di fuoco autotracciante contro molti nemici.

PUNTO 4 - DIREZIONI

Il metodo di controllo del Ranger vi permette di sparare in una direzione e di spostarvi in un'altra. Imparate a usare questo a vostro vantaggio, ritirandovi dai nemici e sparando loro allo stesso tempo.

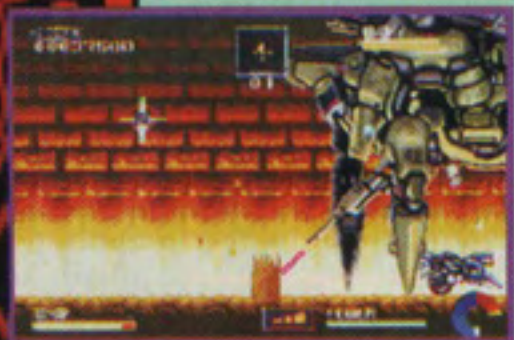
IL JOYPAD A SEI PULSANTI

Se avete un joypad a sei tasti, potete controllare i movimenti della jet-cycle indipendentemente dal Ranger-X usando i tasti X e Z. Comunque, ciò che molti non sanno è che si può fare la stessa cosa usando il joypad a tre pulsanti, tenendo premuto il joypad verso il basso e spostandolo a destra o a sinistra.

LIVELLO UNO

In questo livello ci sono sei bersagli: state a bordo della jet-cycle per sparare a ciascuno di essi. Quando un globo di fuoco grande appare sopra l'obiettivo, prendete quota e arretrate per evitarlo. Usate le armi autotraccianti della jet-cycle sui camminatori nemici e prendete quota per fronteggiare gli attaccanti aerei sullo stesso piano.

PRIMO BOSS

Lasciatelo venire sullo schermo e quindi portatevi sotto di esso, evitando il suo Cannone da Terra. Sparate finché i suoi arti inferiori non esplodano e allontanatevi prima che il suo corpo cada.

A questo punto state oltre il lato sinistro dello schermo, sparando con il cannone autotracciante della vostra due ruote. Questo distruggerà i missili incombenti, ma è possibile che dobbiate spostarvi leggermente per evitare i proiettili.

Se la vostra energia diminuisce oltre il livello di guardia, lasciate la jet-cycle e puntate direttamente alle armi del boss usando il Seeker-Flamer. Alla fine il Boss esploderà.

LIVELLO DUE

In questo livello ci sono cinque bersagli. Quando cominciate a colpirli, liberano dei micidiali detriti incandescenti che si dirigono verso di voi: sbarazzatevene sparando. Neutralizzate le numerose torrette da fuoco distruggendo i loro generatori. Le fonti di luce possono essere trovate rimuovendo a colpi di fuoco le stalattiti grigie sulla volta. Questa luce annienta il micidiale liquido che viene liberato dai massi e dai grappoli di uova. Usate i massi per schiacciare i carri armati e spingere i robot di fine livello nella pozza d'acido. Troverete un'arma Seeker-Charge vicino a una PCU in una delle caverne più elevate all'inizio del livello.

SECONDO BOSS

Viaggiate lentamente lungo il tunnel, restando sulla jet-cycle. Quando i velivoli fuoriescono dagli hangar, colpiteli con il Seeker-Charge. Occhio ai loro raggi laser. Distrutto il sesto velivolo, apparirà un gigantesco bruco a quattro sezioni: allontanatevene, sparandogli nell'occhio con la vostra arma da fuoco ordinaria. Quando il bruco diffonde a ventaglio razzi o mine, fermatevi sotto il vuoto nel ventaglio e distruggete gli ordigni sparando ad essi. Quando al bruco rimangono solo due sezioni, state sulla superficie e sparate ad esso con il Seeker-Charge. Chinatevi per evitare l'enorme raggio che il bruco spara. Quando gli rimane solo una sezione, il bruco si avventa su Ranger-X. Continuate a spararagli nell'occhio e volate al di sopra di esso quando vi si getta addosso, rimanendo in aria finché non ritorna. Ripetete la procedura finché non esplode.

LIVELLO TRE

State dentro la fornace situata all'inizio del livello e aspettate che tutti i bersagli siano atterrati. Poi planate sulla seconda fornace dalla sinistra e raccogliete l'icona del Seeker-Falcon situata accanto ad essa. Tornate alla fornace e commutate su questa nuova arma. Ora eliminate ciascun bersaglio dalla sinistra alla destra usando il Seeker-Falcon. Evitate lo scontro con troppi nemici volando da un bersaglio all'altro. La potenza può essere riacquistata soltanto quando ci si trova sopra gli alberi. La cosa buffa è che in questi alberi ci sono anche delle mele che, se colpite e raccolte, forniscono energia vitale.

TERZO BOSS

Questo boss spruzza del liquido letale dalle estremità dei suoi tentacoli all'indirizzo di Ranger-X. Tuttavia il boss può indirizzare questo liquido solo quando apre il suo occhio. Stategli di fronte e sparate all'occhio non appena si apre. Ora, mentre il boss prende nuovamente la mira, trasferitevi in un nuovo punto, aspettate che l'occhio si riapra e ripetete la procedura. Toccare il suo corpo non procura alcun danno. Quando la sua energia è ridotta della metà, il boss si immerge in acqua, per poi ritornare sotto una forma nuova. State in una estremità dello schermo e sparate all'occhio. Quando il boss si avvicina, trapassatelo da chini e portatevi dall'altra parte, per poi ripetere la procedura. Il Ranger può oltrepassare le micidiali bolle una volta che si portano sullo sfondo. Se il Ranger può permettersi una lieve perdita di energia, usate il Seeker-Flame sull'occhio quando è chiuso.

LIVELLO QUATTRO

In questo livello i bersagli da colpire sono sette. Il modo migliore per distruggerli è quello di usare il Seeker-Charge. Evitate tuttavia le mine fluttuanti che i bersagli sparano, poiché non possono essere distrutte. Usate le varie sporgenze e le piattaforme fluttuanti per ricaricare il jet-pack del Ranger. Le macchine arrampica-muri sparano particelle in grado di disintegrare il jet-pack del Ranger, perciò evitate di volare sopra le mine quando affrontate le macchine. E' consigliabile prendere quota o buttarsi giù quando si spara ai nemici muniti di jet-pack: non rimanete immobili. E' possibile ottenere potenza dagli appartamenti con le luci accese e fare più velocemente se abbattete tutte le finestre. Inoltre sparate alle finestre sopra il terzo bersaglio per rivelare l'icona dell'arma Proton Storm: è la più potente del gioco.

QUARTO BOSS

Spostatevi da sinistra a destra, eliminando tutte e sei le torrette da fuoco con il Seeker-Charge. Attenzione, le loro bordate provengono direttamente dall'alto. Quando la torretta di mezzo viene distrutta, il Ranger può occuparsi del nucleo centrale situato sotto di essa. Sparate sempre sul fianco non aperto sul globo rosso; questo farà girare il globo. Prendete quota prima che il globo venga sparato dal tunnel. Ora portatevi sull'altro fianco e continuate questa procedura finché il boss non esplode.

LIVELLO CINQUE

Gli otto bersagli presenti in questi livello, sono delle enormi torrette da fuoco. Usate su di esse il Seeker-Falcon, allontanandovi rapidamente quando sputano globi di fuoco al vostro indirizzo. Resistete finché i globi di fuoco non perdono quota ed esplodono. L'uso del Falcon è indicato anche contro gli altri nemici, specialmente le navicelle a forma di forchetta che stanno alle vostre calcagna; queste appaiono quando il Ranger si sposta sotto la luce di un riflettore, ma è anche l'unico modo disponibile per ottenere potenza. Troverete un'icona dell'arma Plasma-Blast nella buca alla sinistra del primo riflettore. Occhio ai quattro mini-PCU che sono distribuiti lungo l'ultima sezione del livello.

QUINTO BOSS

Viaggiate lungo il tunnel finché non raggiungete la prima parte del boss. Usate su di esso l'arma Proton-Storm: questa dovrebbe distruggerlo totalmente. Se non ci riesce, sparate alla piccola nave al centro. Quando il Ranger giunge alla seconda parte del boss, attaccate nuovamente la nave al centro. Evitate i globi di fuoco che attraversano verticalmente lo schermo da sopra e da sotto. Una volta caricata, azionate nuovamente il Proton-Storm: non dovrebbero volerci più di due colpi per distruggere il boss.

MEGA ▶ RANGER X ◀

LIVELLO SEI

In questo livello ci sono ben dodici bersagli; ciascuno di essi è fissato da quattro bulloni di supporto. Questi bulloni devono essere distrutti. Evitate il laser bersagliante rosso, poiché induce il bersaglio a sparare nugoli di "fireballs" verso il Ranger-X. Usate il Seeker-Falcon sui robot e i velivoli schermati. Eliminate i campi di forza sparando alle loro fonti di energia. Fate attenzione a non essere sospinti verso i campi di forza dai grossi ventilatori. Nella seconda parte del livello, un nemico sullo sfondo spara al Ranger: per evitare le sue bordate, spostatevi in continuazione. Questi colpi possono essere evitati nei tunnel. Distruggete il penultimo paio di bersagli usando il Proton-Storm.

IL BERSAGLIO FINALE

Armate il Proton-Storm prima che la jet-cycle svanisca. Evitate i missili e distruggete il cannone in cima. Distrutto l'ordigno, puntate le armi verso la parte centrale rossa di questo bersaglio; potete sparare solo quando si estende per lanciare un grosso globo di fuoco. Distruggete i riflettori a forchetta fluttuanti che fuoriescono dal bersaglio, dato che servono a mantenere sullo schermo il globo di fuoco. Continuate a sparare alla sezione rossa e alla fine i globi di fuoco diventeranno più piccoli, preludio al definitivo cedimento del bersaglio.

SESTO BOSS

Prima di fronteggiare il boss, il Ranger deve scendere lungo un tunnel verticale. Prendete o perdete quota per evitare le bordate di fotoni azzurri che spara la nave nemica, dato che quest'ultima non la potete distruggere. In fondo al tunnel vi aspetta il boss finale. Sparategli incessantemente alla testa e usate il Proton-Storm ogni volta che si carica. Sparate agli sciami di piccoli insetti, ma evitate di finirci in mezzo. Dopo aver incassato un certo numero di colpi, il boss erige uno scudo che vanifica gli attacchi del Ranger. Girate in circolo e usate lo scudo per far rimbalzare gli attacchi del Boss contro lui stesso. Per finire, il boss soffia della polvere mortale verso il Ranger-X: evitatela come la peste e continuate a sparare e a usare il Proton-Storm e alla fine il boss salterà in aria. E così, cari miei cadetti dello spazio, avrete vinto il gioco!